

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 33.

V. évfolyam • 1993/3.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

CASTLES OF TERROR



KORONIS RIFT

MEDIEVAL LORDS

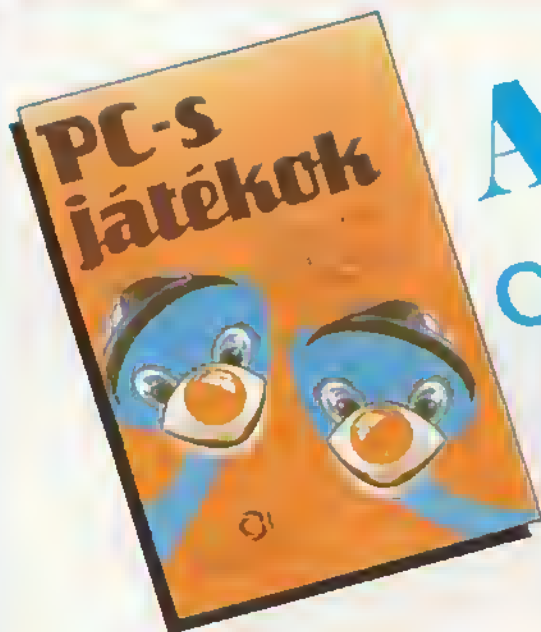
DUNE 1.



TV-SPORTS BASEBALL



SPELLJAMMER



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomról: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jar Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadella / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögöttük! **OEMOLOGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUYÖS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C00001 (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/3.szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felölős kldó: Rucz Lajos

Felölősen szerkesztő: CoVboy

Borító: Forgotten/Mirage (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Abal István

Csernoch János (JEAN)

Páskányi Gergő

Homoki Péter (HáPi)

Papp Attila (PAPA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímet! Bankcím (ezt a címet felejtad el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Evkonyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középssó szelvényének hátoldalára legyetek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Tartalomjegyzék:

A HÍRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szakszervezetek és paviionokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruházakban:

ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Duna u. 5.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja

(SZAMALK), Bp. XI. Szekesits A.u.68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI

Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csepő u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete Kecskevár,

Rákóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg Kossuth-

nyíl u. 41

ISSN 0860-0808 — Pátria Nyomda Rt

Felölős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma

o május 17-én

kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
News (64, Amiga, PC)	2
Castle of Terror (64)	4
Koronis Rift (64)	5
Medieval Lords (64)	7
Dune (Amiga, PC)	10
TV-Sports Baseball (Amiga, PC)	15
Games Center (64, Amiga, PC)	20
Spelljammer (Amiga, PC)	22
Tökös Mákos	28
Raid On Bungeling Bay (64, Amiga)	
Archon II. (64, Amiga)	
Trix (64)	
Adventour	30
Behatolás a bázisra (64)	
Bad Blood (64, Amiga)	
Plus/4 sorok	32
Mindenféle	
Térképek (Fogd a pénzt, A ninja küldetése, Walaki, Vampyre)	
Elsősegély	34
Hírdetések	36
CoVboy Posta	38

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközzölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)

Füzesi László, Hernádhal (Plusi)

Halmagyi Péter, Bp. II. (64)

Imrety Botond, Pécs (64)

Kalmár Zsolt, Dunaújváros (64)

Kiss Akos, Debrecen (PC)

Pongrácz Sándor, Bp. XII. (Amiga)

Szabó Tibor, Szentendre (64)

Tóth Tamás, Sopron (64)

Zenés Károly, Balatonfüred (Amiga)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ambrus Tibor, Zalaegerszeg

Epres Lajos, Bp., XXI.

Iványi Zsolt, Szombathely

Kincses Botond, Mátészalka

Kiss Péter, Bp. XII.

Komáromi Nándor, Pannonhalma

Laczkó Tibor, Pécs

Mérges András, Bp., XIX.

Petrovics Zoltán, Veresegyház

Ress Ferenc, Miskolc

Nyereményeket postal úton juttatjuk el.

A CoV 32-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A kakukktojás: SUMMER CAMP.

A borított egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:

Felső sor: Terminator 2., Midnight Resistance, Smash TV

Alsó sor: Summer Camp, Robocop 3., Pang

A SUMMER CAMP-et nem az Ocean adta ki, hanem a Thalamus!

A CoV 31-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bánkúti Erik, Baja

Hatvágner Attila, Veszprém

Kosztolányi Szabolcs, Szeged

Kovács Attila, Budapest

Pénzes Zsolt, Miskolc

Épp ez jutott eszünkbe...

Nagyon sokan észrevételezték az elmúlt hetekben, hogy a CoV javíthatna egy kicsit a megjelenési pontosságán. Nos, miután a Hírlapkereskedelmi Igazgatósággal megkötött szerződésünkben az áll, hogy a nyomdai beszállítást követő 3 napon belül vállalják a lap paviionokban való megjelentetését, képtelenség pontos napot előrejelezni. Ezért szoktuk annak a hétnak az első napját megjelölni, amelyik héten a megjelenés várható. A CoV 31 valóban csúszott pár napot, a CoV 32 viszont március 19-én pénteken már szinte mindenhol kapható volt. Ennyit erről, most pedig következzenek az o havi termes.

A **LEGEND** játékok a *Spellcasting* sorozattal az élükön joggal érdemelték ki PC-n a „legjátékhatóbb” címet. A *Gateway Corporation* leírás is megerősíthette mindenkiben azt a tényt, hogy ez a cég csak profi munkát ereszt ki a karmái közül. Most megjelent játékuk a szó szoros értelmében „tökéletes”. Az **ERIC THE UNREADY** c. programról bővebben a CoV 34-ben írunk!

— (A), PC —

Tudjuk, már nem annyira újdonság, de végre meg is érkezett a **Space Quest 5**. Ezt csak azért említyük, hogy ez a szám so maradjon *Sierra* hír nélkül. Valamikor azért majd egy leírást is nyomunk róla.

— PC —

Az *Infogrames* nyomozós kalandjátékkal írta be magát a nagy könyvbe. Még ki sem hoveztük az *Alone In the Dark*-beli megrázkódtatásainkat, s máris itt a **SHADOW OF THE COMET**. Ez a játék is a múlt században játszódik Angliában. Legalább akkora izgalmat ígér, mint az *Alone*.... majd meglátjuk!

— (A), PC —

Gotham City-ben is tovább folytunk Batman barátunk repkedős kalandozással. A *Konami* egyelőre csak PC-re nyomatta ki a **Batman Returns**-t, amely egy ragyogóan kivitelezett akció-kaland játék, melyről erősen bűzlik, hogy a kivitelezést a *Lucasfilm*, vagy *Sierra* kalandokról „vették kölcsön”.

— PC —

Még alig ocsúdtunk fel a *Magic Candle* 2-ből rémületeinkből, a *Mindcraft* úgy döntött, nem akar nagyon temeradni az *EOB*, vagy az *Ultima* sorozat-szerűségtől, ok is piacra dobta a folytatást. A **MAGIC CANDLE 3**-ra is azt a receptet tudjuk ajánlani, amit elődeire: „...végy egy kockás spirál lüszert...”, a többit már TI is kitalálhatja!

AKCIÓ

— 64 —

Nem jósolhatunk nagy sikert a **DEMONS EMPIRE** című lörménynek, amely valószínűleg akció-program akart lenni néhány szfetemalakkal és inkább szárnalmas, mint riasztó démonnal. Mintha csak egy ősi VC-20-as gépet látnánk. Gondoljuk az alkotó is így vételekedett, mivel a program egyetlen pontján sem fedozhető fel a neve, de még egy árva copyright emblemtát sem találtunk benne.

— 64 —

Az *Amek* nevű csapat úgy látszik ötlethiányban szenved, ugyanis **CROSS IT** című programjukhoz — postiesen szölvá — egyszerűen „tonyulták” az egykor igen sikeres *Turn it* ötletét. Nem mondjuk, ez már másokkal is előfordult, de ok legalább egész más címet adtak az „idegen tollaknak”.

— 64, A —

A *Starbyte* azért még néha dob egy-két csontot a C64-es oló is. Most kihozták a **FLY HARDER**-t, amely egy Thargoid-bírodalomban játszódik. A bolygó energiaellátásáért egy reaktor a tetőtűs. A Thargoid-ok azonban leállították a reaktort, így megszűnt a gravitáció, és veszőlyben az egész bolygó. A mi feladatunk lesz, hogy a reaktort ismét működésbe hozzuk, ahhoz azonban a Thargoid-ok népes táborát kell a „más”(?)világba küldenünk.

— A, PC —

„Jó reggelt Vietnam!” Ugya ismerősen hangzik. Nos a hatvanas évek második felében történeteket már számos akciójátékban feldolgozták — mondanunk sem kell, ezek többsége még a jó öreg C64-esen jelent meg. Nos, most 16 biten sikerült az *Electronic Arts*-nak előrukkolni egy övzetes akció csomogóval, mely a **SEAL TEAM** nevet viseli. A játék viszonylag benyolult, részint stratégiát, részint akció elemekkel tűzdelve. PC-n sem árt egy JOY a kéznel!

SZIMULÁTOR, SPORT

— A, PC —

Talán ismerősen cseng még a fülünkbe a név: **DOGFIGHT 2000**. Ez egy repülőgép-szimulátor volt, amely jó néhány évvel ezelőtt debütált a piacon. Azóta ezt a programot is utolérte a letűjtés. A *Microprose* most PC-n adta ki, s hamarosan Amigán is kihozza a **Dogfight**-ot, amelyben 12 választható géptípussal nyomulhatunk bevetésre a Közel-Keleti térségben, a Falkland szigetekre, az Indiai Óceánra, Vietnámban, vagy Koreában található célpontok ellen. Grafikája mondjuk elmarad a *Comanche* színvonalától, de az izgalmas játék ezt is kárpótolja.

— PC —

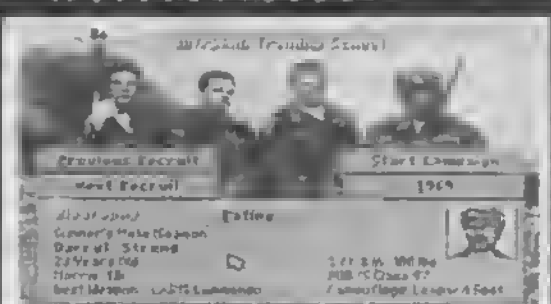
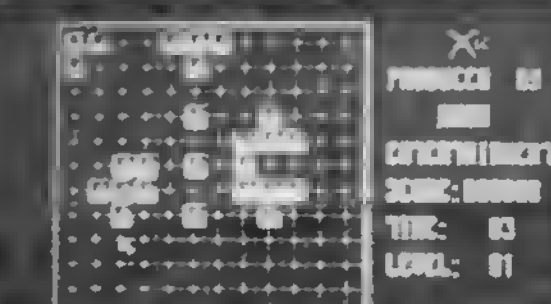
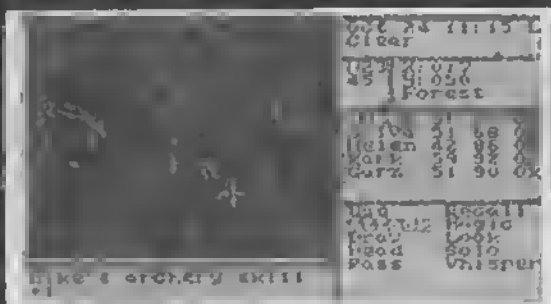
A *Spectrum Hobby* sem télenkedik, programozói teljes gőzzel dolgoznak az **A-10 WARTHOG** c. szimulátor programon, amely ezerszer jobb lesz, mint névrokona az *A-10 Tank Killer*. Többet nem árultak el róla.

— PC —

A *Dynamix* hamarosan egy tengeralattjáró-szimulátorral lép meg minket. A **Sea Wolves** igazán oláthú játék. Kivitelezésével kapcsolatban talán alagendő annyit megjegyeznünk, hogy a „design” *Marc Crowe* nevéhez tűződik. Hogy ki, ő? Nos, aki ismeri a *Space Quest* sorozatot, annak ez nem kérdés.

— PC —

A *Maxis* — és a *Tetris*-es *Pajitnov* szorzó bácsi — jövőhából közben megjelent az **EL FISH** c. akvárium-szimulátor is. Nagyon szép játék.



— A, PC —

A *Starbyte* programozói egy érdekes témát ragadtak ki a történelemből, *Hannibál* kalandos utazásának feldolgozásával. A **HANNIBAL** c. játékok az első Pun háború utáni időszakot dolgozzák fel, i.e. 221-183-ig. Feladatunk, hogy Hannibál szerepében megterjűk a rómalak erejét. Ehhez persze kitartó diplomáciai tárgyalások mellett szükségünk lesz 70.000 katonánkra, 60 harci elefántunkra és egy kis gondolkodásra is, hogy Karthago népe előtt ne vesszünk szégyent.

— A, PC —

A *Silmarils* is egy érdekes témát vitt a 16 bites gépek képernyőjére. A **TRANSARCTICA** — már nevéből is kiviláglik — egy hűvös játék. A huszadik század végén — nukleáris katasztrófa következtében — megváltozik földünk klímája. Ezzel az új környezettel megbarátkozva kell megszerveznünk az új életet, mely már csak nyomekban hasonlít a régi. Mammut-tenyésztő telepek, rabszolgapiacok és hasonló érdekes helyszínek teszik változatossá az egyébként sem unalmas játékot.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Roll Naumann a 'fogondás' (?) *Dark Nights* csapat szellemi vezetője valószínűleg úgy ítélte meg, hogy **HIRNRIS** című anyagával a számítógépes játékok új családját hozza létre. Az egymásra és egymásba dobálható síkidomok velőben kellemes perceket szerezhetnek a játékoskodóknak, kár, hogy ezt már régóta-régóta kitalálták mások. Mi mindenesetre maradunk a *Block-Out*-nál, és a *Welltris*-nél.

— 64 —

Ígértes ötletet használt fel *Tajti Attila* és *Varga Péter*, a még csak preview szinten létező **DANGER! HIGH VOLTAGE!** című stúdióhoz. A *Sekében* ládatologatását megfeldötték a puzzle-játékokból ismert képkirakó ötlettel, és egy igen nehéz logikai anyagot ötvöztek belőlük. Kíváncsian várjuk a teljes programot, szerintünk sokat ígér.

— 64 —

Erős koncentráció-készség és kifogástalan memória szükséges a **HIGH MEMORY** című program végigjátszásához. A feladat reppent egyszerűnek tűnik. Néhány másodperces tájékozódás után meg kell(ene) találnunk a lefelé fordított színes négyzetek párját. Nekünk ez elég nehéznek bizonyult, igaz, lehet hogy *Chris Cempor* nem fele-fehér monitorra szentia munkáját, annyit meg nem ért meg az egész, hogy mentert cseréljünk.

— 64 —

Mégis van új a nap alatt! Teljesen ismeretlen (és megnevezetlen) szerzők elkészítették az abszolút lejátszhatatlan játékok prototípusát, a **MUZZY ZOOPHYTE**-t. Pedig azt hittük könnyű dolgunk lesz. Lá-dák helyett golyókat kell tologatni a kijelölt négyzetekre. Apró szöveg-ségíthet, hogy a kijelölt négyzetek vagy nem nyelik el a golyóbist, vagy úgy vannak a falakba építve, hogy még csak véletlenül se lehessen őket megközelíteni. Ha esetleg mégis mi lennánk a „lémerok”, és valaki megoldással szolgálna, az baráti köszönet-sunkra számíthat.

— 64 —

Axel Treichmann legatább két napot dolgozhatott azért, hogy létrehozze **PHILIPPIC** című művét. He találkoztok vele, mondjátok meg neki, feleslegesen fárasztotta magát. Ma már nem sokan kíváncsiak az ilyen színvonalú logikai játékokra, ahol nem csak a 'dizájn' csapnivaló, de az ötlet sem túl eredeti. Vagy ez már az utolsó stádium? A következő hónap újdonságai reméljük nem erről győznek majd meg.



Diszkográfia — 1993. I. félév

Kaland:

Batman Returns / Konami (A, PC)
Blue Force / Tsunami (PC)
Cyberace / Cyberdreams (A, PC)
Day of the Tentacle / LucasArts (PC)
Dragonsphere / Microprose (A, PC)
Eco Quest 2. / Sierra (PC)
Eric the Unready / Legend (PC)
Files / Rainbow Arts (A, PC)
Freddy Pharkas / Sierra (PC)
Heme Alone 2. / Capstone (PC)
I Have No Mouth / Cyberdreams (A, PC)
I Must Scream / Cyberdreams (A, PC)
Legend of Kyrandia 2. / Virgin (A, PC)
Magic Candle 3. / Mindcraft (PC)
Protostar / Tsunami (PC)
Return of the Phantom / Microprose (A, PC)
Return to Zork / Activision (PC)
Ringworld / Tsunami (PC)
Shadow of the Comet / Infogrames (PC)
Space Quest 5. / Sierra (PC)
Star Trek Next Gen. / Sp.Helobyte (PC)
Wayne's World / Capstone (PC)

Whole's Voyage / Nee (A, PC)
Baneath A Steel Sky / Virgin (PC)

RPG:

Batrayal At Kronder / Dynamix (PC)
Dark Sun / SSI (PC)
Eye of the Beholder 3. / SSI (A, PC)
Might & Magic IV.-2. / New World (A, PC)
Ultima VII.-2. / Origin (PC)
Unlimited Adventures / SSI (PC)

Szimuláció:

A-10 Warthog / Sp.Helobyte (PC)
Aces Over Europe / Dynamix (PC)
Armored Fist / Novologic (PC)
Chessmaster 5 Billion / Sp.Helobyte (PC)
Dogfight / Microprose (PC)
El-Fish / Maxis (PC)
Kasparov's Gambit / EA (PC)
Pirates Gold / Microprose (PC)
Sea Wolves / Dynamix (PC)
Sim Farm / Maxis (PC)
Strike Commander / Origin (PC)

Tornado / Digital Int. (A, PC)
X-Wing / LucasArts (PC)
Xenobots / Novalogic (PC)

Stratégia:

Battlecruiser 3000 / Three Sixty (PC)
Dominion / Mindcraft (PC)
Empire DeLuxe / New World (PC)
Fields of Glory / Microprose (PC)
Hannibal / Starbyte (A, PC)
Maelstrom / Merit (PC)
Power Politics / Cineplay (PC)
Syndicat / Bullfrog (A, PC)
Togel's Mercenaries / Mindcraft (PC)
Transarctica / Silmarils (A, PC)
Warlords 2. / SSG (PC)
When Two Worlds War / Impresslon (A, PC)

Talán nem véletlen, hogy a C64 sehol sem szerepel. Az akció, logikai és egyéb játékok 1993-as színvonalát mérhető a fentebb közölt infók alapján. Egyszóval C64-re az van, ami éppen van és még ennek is örülhetünk!

CASTLE OF TERROR



Ez most itten egy kis kedvesmélő akar lenni egy bizonyos CASTLE OF TERROR című angol nyelvű szöveges kalandjátékhoz. Mi megadjuk noktek az írhletet, s TI majd szépen felkutatjátok az end-sequence-t.

A játék többféle verzióban napvilágot látott, de a kazettásoknak öröm, van egyféle-os változat is, lehet örülni!

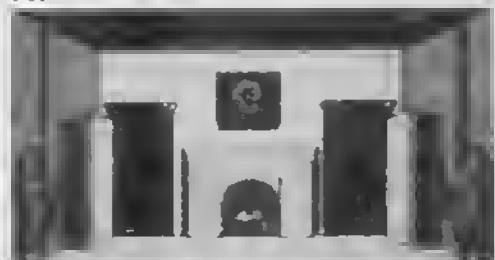
Angol nyelvű szöveges kalandjátékrol lévén szó nem árt egy kis nyelvismeret, kezdők puskázhatnak az Elsősegélyből. A képek a nyolcvanas évek közepének színvonalát sugallják, a zene idegesítő, de azért megér egy misét.

Legfontosabb parancsaink lesznek:

Az irányok (E, W, N, S, U, D);
A megvizsgálás ige (EX, azaz EXAMINE);
és a QUIT.

Ez utóbbi sajnos a RESET, ha új játékok szeretnénk indítani, használjuk inkább a RESTART GAME parancsot.

Állásmentésre/töltésre természetesen van lehetőségünk, mondjuk egy Action Replay segítségével, mert a játék erre nem ad módot.



Felhangzik a sípszó, indulás:

Egy kép bámul ránk a falról, kedvesen pislog a ránk meredő szempár. Kíváncsi lévén vizsgáljuk meg a pikcsőt (EX PICTURE). Az fog kiderülni, hogy minket tartanak szom előtt, azaz követ valaki. Menjünk keletre (E), egy ebédlőben landolunk. Bizonyára az Imént állhattak föl az asztaltól, mert egy picit penészes, pókhálós minden (Ilsztára — vagy piszkosra — olyan, mint a CoV HQ — CoVboy). Már éppen feltelöl (UP) vonnánk az írónyt, őm léptek zaja üti meg a fülünket, úgyhogy ezt a lépést későbbre halasztjuk. Ezért inkább tovább

baktunk kelet felé. Egy galériában dobjuk ki a horgonyt, ahol könyvespolcok akadályozzák meg, hogy a fal ledőljön. Látunk még egy lefelé vezető lépcsőt is, de mi most inkább vizsgálódjunk a könyvespolc-nál (EX BOOKCASE). Erdőkas módon azt a választ fogjuk kapni, hogy ebben a helyisé-gben nincs titkos átjáró. Hát ez állati, fej-lött elménkkel kitalálhatjuk, hogy akkor máshol biztosan van.

A lefelé vezető lépcső már nagyon felkova-rta a kíváncsiságunkat, ezért menjünk is le (D). A legyorraktárat logjuk megatátni. Itt több tárgyat is lelhetünk (kard, lándzsa, pajzs, bakla, póncéf). Ha bármelyiket fel-vesszük, kapunk +5 pontot, azonban a program írja úgy döntött, hogy egyszerre csak 1 legyör lehet nálunk, igen, de ho egyet leteszünk, s egy másikat felvesszünk, az újabb 5 pontot eredményez. Lehet tehát egy kicsit növelni a pontszámunkat...

Ballagjunk vissza a kilindulási helyünkre (U, W, W), majd tovább nyugat felé (W) A könyvtárba jutunk. No, csak nem innan nyílik a rejtekhely? Ha könyvtár, és köny-vespolcok, akkor EX BOOKCASE... a francba, hát ez nem volt valami sok infó. GET BOOK No csak? Valami kattanást hallunk, tekintettel arra, hogy egy csopóajtó nyílt meg alattunk, és szépen lepottyantunk o kinczókamrába. Ez egy szuper kis hely, tele van elődeink földi maradványaival. Találunk még itt egy fortyogó üstöt is, melyben forró olaj bugyog. Ha netán ezután még ahhoz volna kedvünk, hogy piszkáljuk a forró olajat, akkor még meg is égethetjük magunkat. Próbáljunk meg pl. kijáratok felől érdeklődni. Tartalmas lesz a válasz: NOTHING!

Am a leleményes játékos mégis próbálko-zik. Dél felé (gy.k. félegy előtt) von egy kijá-rat, de csak egyszer, ha ismét visszakérül-nénk, akkor RESET SYSTEM.

Dél felé egy alagútba jutunk, ahol hullá állja el az utunkat. (EX BODY) Egy papír-celli és egy tör leledzrk nála. Az egyiket ol-vassuk el, a másikat tegyük magunkévá (EX PAPER; GET DAGGER), s miközben újabb 5 pont boldog tulajdonossal leszünk, azt a szöveget kapjuk eredményül, hogy „Az előíteltak sosem alszanak”. Az alagút fala is valami titkot rejtgethet, mert ha megvizsgáljuk (EX TUNNEL) arra a megál-lapításra juthatunk, hogy itt valami nincs rendben a téglákkal. Nyomjuk meg az egyik téglát (PUSH BRICK), egy kattanás és nemi csillogelés visszajelzésen túl más nem történik... egyelőre.

Ha továbbmegyünk dél felé (S), pókhálós alagútszakaszba érünk. Ha megylzsgál

juk a pókhálót (EX WEB), kapunk egy infót, hogy van itt egy buzogány, csak nem lát-juk, mert beborította a pókháló. Vegyük ezt föl (GET CUB), s máris kapunk 7 pontoc-sót. Bátorabbak megpróbálhatnak vissza-menni észak felé, de az ott posztot álló póknak ez valahogy nem fog tetszeni, így inkább gyorunk lovabb délnek (S). Itt egy kapu ele érkezünk, a szó szoros értelme-ben, mivel o kaput 2 ór véd, semmi esetre sem akarnak hozzájárulni ahhoz, hogy arra távozzunk, amerről jöttünk, ezért körül koll néznünk merre is menjünk? Keletre egy ka-rókkal teli gödröt vélünk felfedezni, ám ettől no ijedünk meg, egy kis testődzés sosem árt. Próbáljuk meg o JUMP-ot, s lassunk csodát, már kint is vagyunk. Na de most hogyan tovább. Bátorabbak kipróbálhatják, tudnak-e üszni, mi inkább menjünk vissza a kapu elé, a vorom szelétől nyugatra a pincefolyosóra jutunk, innen északra pedig vissza a kapuhoz. Akár a pincefolyosótól, akár a koputól megyünk felfelé (U), vissza fogunk jutni az ebédlőbe. Hát ez idáig jó kör volt.

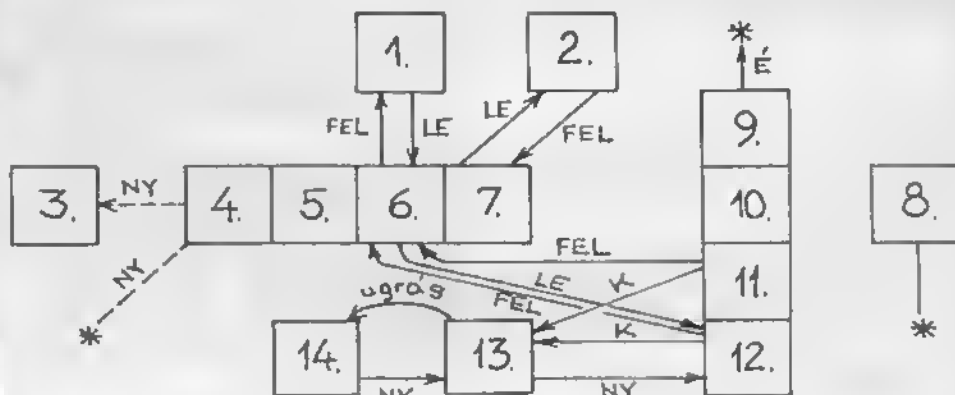
Az ebédlőből egyébként lefelé a pincefo-lyosóra jutunk. Első dolgunk legyen, hogy visszamegyünk a könyvtárba, kicsoda rut-dolgot muveltok velünk az előbb. Akl nem hiszl amit az előzőekben írtunk, az nyu-godtan GET BOOK-ozzon, majd irány a kinczókamra, és gép kikapcs. A könyvtárban azonban van egy koponya, a koponyában pedig egy mécses. Egy PUSH SKULL, BLOW CANDLE újabb pontokho:juttat bennünk, a koponya szemel falizzanak, majd GET BOOK-ro végre kapunk könyvet is. Újabb GET BOOK újabb könyvokat eredményez, de elolvasni sajnos egyiket sem tudjuk, mert — mié közben kiderül — porosak (?)!

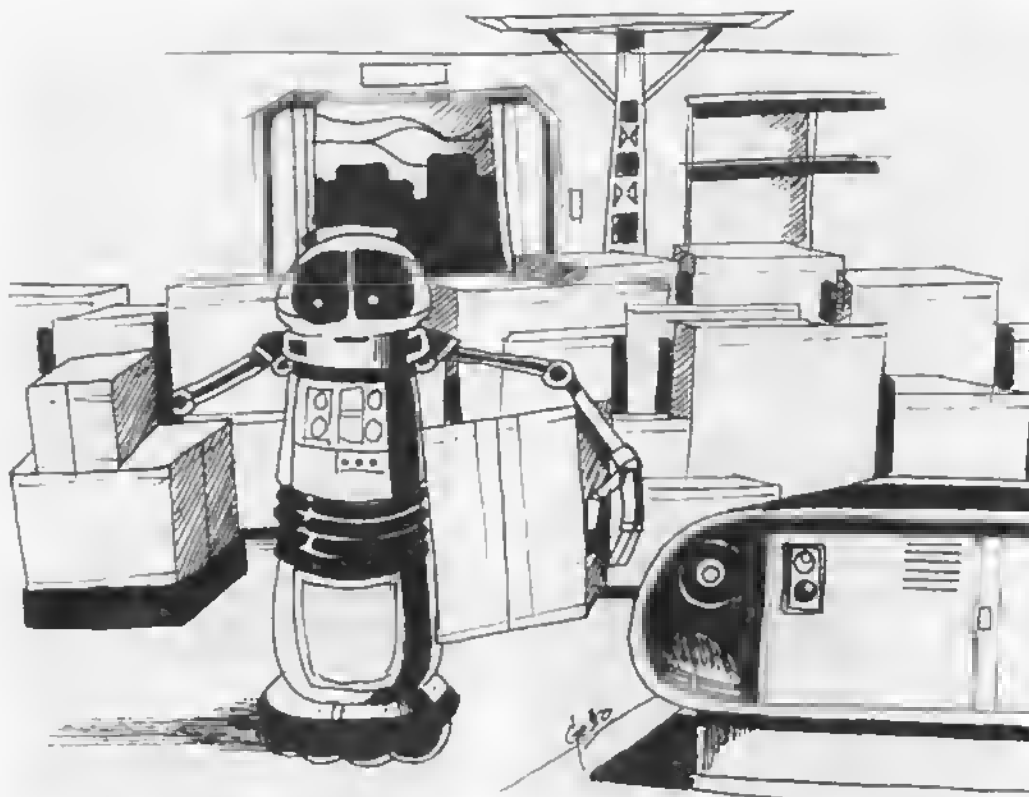
Azonban, ha jobban körülnézünk, megnyit egy ajtó nyugat felé, a kinczókamrába...

Hát bemeglogitásképpen ennyi lett volna. Nem sok, de ahhoz talán elegendő, hogy kedvet kapjatok a játékhoz.

A térkép jelölései:

1. Toronyszoba (vér, Drakula, koporó, megkötözött szűz), 2. Fegyvertár (pancel bakla, kard, lándzsa, pajzs), 3. Kinczókamra (polc, kép, koponya, kincsek), 4. Könyvtár (polc, könyvek, koponya, ór, függöny), 5. Hall (START, két ór, kép), 6. Ebédlő (kép, asztal, romlott ételtek), 7. Galéria (régli könyvespolc), 8. Kinczókamra (olajos üst), 9. Alagút (hot-test, tör, papír), 10. Alagút (pók, pókháló, buzogány), 11. Kapu (két ór), 12. Pincefo-lyosó, 13. Vorom szela (ugrás — JUMP), 14. Folyópart.





KORONIS RIFT

„Három napja sodródás felderítőgéppel a mély űrben, a galaxis egyik elhagyott pontjától a másikig. A múlt technikái hagyatéka után kutatsz, bár amilyen szerencséd a múlt hónapban volt, csavargónak is ekkorietriél. Psyték az elemződróidod — ilyen roncsokra utaló jeleket keresgél az elhagyott bolygók felszínén. Hirtelen a robot egy borzasztó erős sugárzást észlel! Ilyet még soha nem láttál. Egy ismeretlen, mely völgyekkel tagolt bolygó a jel forrása. Lehet, hogy felfedezed a legendás planétát, Koronis-t? Hét száz évvel ezelőtt az ősök egybeolvasztották a galaxis harminc — technika-ilag felülmúlhatatlan népét egy egységes államszövetségbe. Az elődök egy dímbombos völgyekkel tagolt bolygót, Koronis-t használták harci gépek toszolására. Ev-századok óta próbálják megtalálni ezt a planétát. Lehet, hogy neked sikerült? Psyték felkészíti a terepjárót és az RT Robotot a landoláshoz. Amíg te a bolygó felszínén kutatsz, ő a járóhajóval köring a planéta körül.”

Ezután a bevezető után talán mindenképpen egy dírdurr játékokra számít. Azonban a Lucasfilm egyik legjobb játékában többről van szó.

A címképernyő és a zenebona után Psytékkel találkozhatsz, amint bombán bámul rák egy futószalag mögül. Ez a hely a járóhajó raktára, ahová egyébként minden újabb pálya előtt kerülünk. A futószalag alatt látható az üzenetsor, de a menü szerepet is ez a sáv látja el. A lehetőségek közül a kis téglalapot ide-oda mozgatva a joy-jel, majd a tűzgombot megnyomva tudunk választani. Alapállapotban három lehetőség áll a rendelkezésünkre:

- **STAY HERE:** egy újabb menüt eredményez (lásd később);
- **NEXT RIFT:** Indulás a soron következő pályára;
- **SKIP ONE:** két pályával visz előbbre.

Ha hátrahúzzuk a joy-t, akkor a kurzor a terepjáró tálárába kerül. Itt maximum hat eszköz számára van hely, de már kezdéskor a két legelső hely foglalt. A baloldali ablakban a lözert szimbolizáló ikont láthatjuk, a jobboldaliban a védőpajzs foglalt helyet. Ha valamelyik alá visszük a kurzort, majd megnyomjuk a tűzgombot, akkor a tárgy a futószalagra kerül. Válasszuk most a **STAY HERE** opciót, mire újabb lehetőségek közül választhatunk:

- **EXIT SHIP:** visszalép az előző menübe;
- **DISMANTLE:** a futószalagon lévő tárgyat adhatjuk el vele. Az üzenetsorban megjelenik az eladás ára (klilocredits), majd a futószalag ötkörre elviszi a szemünk elől;
- **ANALYSIS:** a tárgy hatékonyságát (efficiency), erejét (power), és értékét (value) ismeretl.
- **END TRIP:** Ha be akarjuk fejezni a játékot, válasszuk ezt az opciót. Újabb menüpontokat eredményez:
- **SAVE GAME:** játékállás mentés (később látni fogjuk);
- **LOAD GAME:** kimentett állás betöltése (szintén csak lemezen);
- **END GAME:** játék befejezése. Megkapjuk az értekelést.
- **RESUME:** vissza az előbbi menübe.

A szalagon lévő tárgyat el is raktározhatjuk az űrhajóban. Ez akkor először, amikor nem akarjuk eladni a szóban forgó műszert, de nélkülözhető helyünk sincs számára a terepjáróban. Ilyenkor a tárgyat hagyjuk a futószalagon, majd kérjük ki egy új tárgyat a terepjáró tálárából. Az előző tárgy átadva helyét az újonnan érkezőnek, automatikusan a raktárba kerül. A raktár tartalmát a következőképpen hívhatjuk elő: toljuk előre a joy-t addig, amíg a kurzor már a menüsorból is eltűnik. Ekkor a botkormány ide-oda tologatásával kifutószalagozhatjuk a raktár tartalmát (persze már ha volt ott valami). Ha úgy választjuk az

ANALYSIS vagy DISMANTLE opciókat, hogy nem volt semmi a szalagon, az üzenetsorban megjelenő szöveg felkér, hogy nem ártana kiszalagozni valamit. Ha egy kint lévő tárgyat vissza akarunk tenni a helyére, lépünk be a kurzorral a terepjáró tálárába, és jelöljük ki neki egy szabad helyet, majd nyomjuk meg a tűzgombot. A kezdetben nálunk lévő két dolgot ne adjuk el, mert nélkülük kissé nehéz lesz erősebb felszerelést szerezni. Néhány, a megszerelhető rengőleg műszer közül a jelölőszűkel együtt:

- **Lézer.** Kezdetben rendelkezünk egy gyenge fajtával.
- **Pajzs.** Kezdetben rendelkezünk vele.
- **Generator.**
- **Akkumulátor.**
- **Radar.** Iránytűnek is lehet használni.
- **ECM.** Álcázó eszköz.
- **Meghajtó modul.** Gyorsabb mozgást biztosít a terepjáró számára.

Az itt felsoroltak talán a legfontosabbak, de nem árt mindegyikből a legjobb típus. Most pedig lássuk a terepjáró használatát.

Ez a rész szimulációszerűen lett megoldva, tehát középben a legnagyobb helyet foglalja el a szélvédő, alatta és fölötté műszerek, kijelzők vannak. Legalul a már ismert lottar és üzenet menüsort láthatjuk. Ennek használatát a régi, de itt természetesen más menüpontokat kapunk. A képernyő tetején hat kijelzőt láthatunk, ezekről később lesz szó. A terepjárót irányítani a következő módon tudjuk:

- ha a hejszálkerasztet a képernyő jobb széléhez mozgatjuk, a jármű jobbra fordul;
- ha a képernyő bal széléhez mozgatjuk, a terepjáró balra fordul;
- ha a képernyő legfetejéhez mozgatjuk, a terepjáró egyenesen halad;
- ha lehozzuk a szélvédő aljához, a jármű megáll.

Ha egy irányt beállítottunk, a járműünk addig halad amíg el, amíg más irányt nem jelölünk ki neki. A cölkeraszt fő rendeltetése azonban az igen gyakran feltűnő császárak (guardian saucers) pokolra küldése. A tűzgombot megnyomva idézhetjük elő ezt az örömteli eseményt. Ha a keresztet a képernyő aljához nyomjuk, de még a tűzgombot is megnyomjuk, a menübe kerülünk, de csak akkor, ha pillanatnyilag nincs a körzetünkben allonséges mozgás (Danger... kezdetű szöveg), ugyanis akkor nincs menü, tehát egyből a tálárba kerülünk. A lehetőségek:

- **CALL SHIP:** A felderítőhajónkat hívhatjuk vele. Loszállt ártunk, aztán elváz, vagyis Psyték-hoz kerülünk.
- **LOOT HULK:** Harci gép kifosztása, a lehető legközelebb kell mennünk a kiszemelt roncsokhoz. Ezt választva a *Repa Tech* Robotunkat szemléltethetjük meg, amint kiszállt a roncsokhoz és átkutatja azt. Mindig talál valamit, de előfordulhat, hogy nagyon gyenge cuccokat hoz a tálárba. Egyébként ezeket a gépeket szét is lehetjük, de semmi hasznunk nem származik belőle, egyrészt, mert órá ügysem támadnak, másrészt: lehet, hogy nagyon értékes felszerelést pusztítunk így el. Ha az RT Robotot durranjuk szét (szadistáknak érdemes kipróbálni), az nem nagy baj ugyan, mert Psyték helyrepolozza, de akkor azon a pályán már nem tudunk több cuccot begyűjteni. Ha az RT Robot szerencsésen visszatér, egy újabb menüpontot kapunk:
- **ADD MODULE:** A megszerzett dolgot rakhatjuk be a tálárba, egy előzőleg kijelölt helyre. Ha viszont az új szerze-

ményt egy olyan helyre tesszük be, ahol már van valami, akkor az előző tárgy törlődik. Ez kollektív, mikor pl. egyetlen lézerünkre rápakolunk egy századrangú pajzsot.

A megszorított cuccokat a kurzort alájuk mozgatva, majd a tűzgombot megnyomva tudjuk aktiválni. Mégogyiszi megnyomásra kikapcsolhatjuk őket.

Most jöjjenek a lenti kijelzők balról, jobbra haladva:

Az első ablakban a legközelebbi kitesztandó gép helyéről szerezhetünk tudomást. Használata a következő: középen ugyebár van egy nagy, álló kör. Ezek lennének mi. A nagy kör körül egy kisebb kör mozog. Ez a roncs hozzánk képest viszonyított helyzete. Forogjunk addig a terepjáróval, amíg a kis bigyó a nagy kör legutolsóhoz nem ér. Ezek után csak tartanunk kell a beállított irányt. Ha valamelyik pályán máj minden roncsot kifosztottunk, kilőtünk, a mozgó bigyó eltűnik. A 2. és az 5. ablak kezdetben nem lát el semmilyen funkciót. Ezek a képernyők azon felszórólások számára vannak lenntartva, amolyoknak valamilyen kijelzőre van szükségük (pl. térkép). Ha mind a két ablak már foglalt, és mi egy harmadik kijelzőt igénylő tárgyat is bekapcsolunk, akkor a kavósbo fontos — már használatban lévő — kijelző átadja a helyét az újonnan bekapcsoltnak.

A 3. ablak a terepjáró főmotorjainak állapotáról tudósít. A zöld szín jelzi a normális működést mozgáskor, ha piroson ég, akkor a motorok állnak. A nyílak alatt a sebességmóro sávot láthatjuk.

A 4. ablak a következő leggyverhasználatra készenálló onogizartatók jelzi.

A négyzet jobboldalán lévő kijelzőn megtekinthetjük azt az anergiamannységet, amennyit a következő lövés elhesznál. A skála gigaoule-okba van beosztva. A terepjáró akkumulátora csak nyolc gigaoule-t tud fenntartani a lézer számára, azonban ez az érték növelhető indítólozozat üzembolyozásával.

A 6. ablak a védőpajzsok állapotáról tudósít. Ha bármelyik sáv feketőre vált, akkor a következő felátat a halálukat okozza. Csak egy élet van!

Energieleosztás:

Az összes fedélzeti műszer a generátorból nyeri az energiat. Az összenergia 10 %-a a legyverek és pajzsok ellátására szolgál. A többi 90 % a maradék műszer üzemeltetője (radar, meghajtó, stb.) A többi energia szintén a pajzsokhoz, legyverekhez jut. Ha viszont kevés az energia, a többi műszer csökkentett teljesítményen fog dolgozni. Ezért a nagy energialeosztású műszereknek nagyobb generátorra lesz szükségük. A már leírt tárgyat 4. ablak a védelmi eszközök működéséhez készenálló energia.

szükségletet jelzi ki. Ennek az anergiának a 20 %-a rögtön a pajzsokhoz távozik. A maradék az aksiban tárolódik. Ha az akkumulátor tolo van, akkor a többi energia ugyancsak a pajzsokhoz távozik. Azonban ha kevés energia van raktáron, nagyon kevés jut belőle a pajzsoknak. A 4-es ablak kijelzője arra is jó, hogy felbecsüljük vele az azonosítatlan műszerek anergia szükségletét. Ezt úgy lehet megcsinálni, hogy addig lövünk a legyverekről, amíg az aksi kiürül. Ekkor figyeljük meg, hogy milyen gyorsan tölt újra. Kapcsoljuk be ezek után az azonosítatlan műszert, és ismételjük meg az előbbi műveletet! Ha az akkumulátor gyorsan tölt fel, akkor a műszerek aránylag normális energia szükséglettel vannak.

Fegyverek:

Egy lézer teljesítménye attól függ, hogy milyen folyamatosan lehet tüzelni vele, és milyen nagy károkat okoz a támadónak. A teljesítmény és az onergia elhasználati tényező életbevágóan fontosak mind a védelmi, mind a támadói stratégiáknál. A terepjáró eredetileg beépített, szobvány legyverrel és navigációs műszerekkel van ellátva. Egy új műszer betelepítése a rendszerbe automatikusan átműveli a beépített dolgokat. Mindegyik műszertípusból egyszerre csak egy lehet bekapcsolva, tehát nem lehet két pajzs egyszerre aktíválva, még ha különböző erősségűek is. Beiktatáskor a terepjáró kijelzői az új, bekapcsolt műszer tulajdonságait foglalk mutatni. Pl. egy erős aksi növelheti az anergia szintet, amit a négyes ablak ki is jelez. A beépített rendszerek automatán visszakapcsolnak, mikor egy velük azonos, újonnan berakott műszer kikapcsol.

Stratégia + Taktika:

- Minél jobb eredmény eléréséhez minél több nélkülözhetetlen tárgyat adjunk el, vagy pedig próbáljunk erősebb legyvereket szerezni, hogy a 20. pályán elpusztíthassuk a csészealjnak bázisát. Amíg ezt nem tettük meg, a támadási hullámok folyamatosan érnek.
- A 3. pályától már egyszerre több ellenség urhágo is jöhet.
- A különböző típusú radarokat érdemes a járőrhajóban olraktározni, mert ezek leggyakrabban csak az egy típusba tartozó harcokcsikat jelzi.
- A pályák feltérképezése sokat segíthet későbbi játékaink folyamán. Néhány modult az a procedurát megkönnyíti.
- Figyeljünk az energia ellátásról. Az erősebb műszerek több energiat igényelhetnek, mint amennyit biztosítani tudunk nekik. Ezért pl. az erősebb lézerekhez nem árt egy erősebb aksi, generátor szerezni, majd bekapcsolni.
- Jegyezzük meg a támadóink által használt legyverek erősségét. Így előjövendő

játékainkban előre tervezhetünk, hogy mit vetünk be ellenük.

- A különböző alakú UFO-knak más és más mozgási szokásaik vannak. Az ő szokásaikhoz igazítsuk a támadóinkat!
- Hágók átvágásával és hagyek lábainál való haladással az üldözők könnyen nyomunkat veszthetik. Persze nem árt ilyen terepekhez jó erős generátor és egy meghajtó.
- Nem mindogylat roncs tartalmaz jó cuccot. Bizuk Psytek-re a döntést (ANALYSIS): hogy melyiket tartjuk meg, adjuk el.
- Nagyon fontos, hogy mindig legyen nálunk: jó generátor, pajzs, akkumulátor, és lézer (fontossági sorrendben). A maradék két helyre rakhatunk kovácsbo fontos, kiegészítő műszereket (meghajtó, radar, stb.).
- Jegyezzük meg, hogy melyik pályán melyik roncsban találunk jó dolgokat, mert azok mindegyik játékban ugyanott lesznek megtalálhatóak.
- Minél több ideig költölünk egy pályán, annál kitartóbb, erősebb csészealjnak támadnak meg 2-3 percnél több időt — ha tudunk — ne lötsünk el egy pályán, és ha valamelyik völgyben korábbi játékaink során semmi jót nem találunk, akkor azt a pályát ugorjuk át!
- Ne lövöldözzünk szükségtelenül! Ha kis energiat tartjuk az aksi, a pajzsok teljesen fognak felöltődni. Amikor csak tudjuk, hagyjuk az akkumulátort töltődni!
- Néha a legjobb dolgok nem a legközelebbi roncsban vannak. Például a 3. pályán az egyes kijelző egyenesen olóttunk jelez kifosztandó roncsot. Ha azonban ellenkező irányba indulunk el, erős pajzshoz és generátorhoz juthatunk viszonylag rövid idő alatt. Ezek birtokában biztonságosan bebaráncolhatjuk az egész pályát.

Pauzálni a 'SPACE' billentyűvel tudunk, mégogyiszi megnyomására a játék folytatódik. A 'RUN STOP' + 'RESTORE'-ral ki-vághatjuk a játékot, de csak lemezen! A játékok célja tehát a megszerzett cuccok eladásával (DISMANTLE) minél több pontot szerezni, majd a lehető legerősebb felszereléssel a 20. pályára eljutva legyőzőre röpíteni a bázist. Ezzel a művelettel az egész bolygó a birtokunkba kerül. A játék egyedi hátteret, történetet, és magán a komplett programon is meglátszik, hogy Lucasfilm termék. Minden műszernél, járműnél, gépnek copylight-os, egyedi neve van, a kijelzők kidolgozása, felépítése ötletes, precíz. A grafika szép, a terepjáró mozgása életszerű, psytek animálása is jópóta. A csészealjnak manőverezése csodálatos, csak ezt a részt egy külön programozó kreálta. A hanghatások, már omi kevés egyáltalán van, sem rosszak. Kazettás verzió is van.

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskék, lemezes újságok, videodemok (I)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPLEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszborték.

Felújított mono zöld monitorok C64, 16, +4 gépekhez

3.900,- Ft

Felújított mono VGA monitorok IBM gépekhez

3.900,- Ft

OKI 103 japán nyomtató, széles A3 méretben, 9 tús teljes ékezetes karakterkészlettel, AMIGA és IBM gépekhez

18.600,- Ft

SZINT Kft., H-1118 Budapest, Zólyomi út 6/B.

Tel.: 185-1278, 185-1337, FAX: 186-9220



MEDIEVAL LORDS

Sokan hiányolták az utóbbi időben a stratégiai játékleírásokat, ezen segíthetünk. Ezúttal a **MEDIEVAL LORDS** került negyítő alá. Nekünk csak C64-os változatról van tudomásunk, ez persze nem zárja ki azt, hogy más verzió is létezik, mi mindenesetre nem találkoztunk vele. C64-on — talán elfogult megjegyzés — az egyik legjobb stratégiai játék, amely hűen tükrözi a játékban feldolgozott történelmi eseményeket, s igen hasznos lehet azok számára, akik éppen tanulják ezeket az epizódokat.

Miután betöltöttük a játékot — játékok közben lesz benne még bőven részünk — telepődünk rá a 'RETURN' és a 'SPACE' billentyűkre, így hamar eljuthatunk a főmenübe:

- 'A' — Új játékok betöltése. Ha új játékot kezdünk, ezt na nyomogassuk!
- 'B' — A játékosok számát adhatjuk itt meg. Maximum 10 játékos játszhat (így ha ketten játszunk, 8 embert a gép fog irányítani);
- 'C' — Ellenfeleink (a számítógép játékosok) számának beállítása;
- 'O' — Itt állíthatjuk be az adatkiadás sebességét;
- 'E' — A kezdés időpontjának beállítása;
- 'F' — Itt azt adhatjuk meg, hogy hány év múlva érjen véget a játék;
- 'G' — A térkép beállítása (vagyis, hogy mely részét lássuk, ha az egészet nem akarjuk megjeleníteni);

'H' — Itt kell megadnunk a fordulónkénti lépések számát (a javasolt érték: 5), egyébként egy forduló egy évet takar;

'I' — Az események követhetősége (DISPLAY MODE);

- Minden változás megjelenik (DISPLAY ALL ACTIONS), ez a legpraktikusabb;
- Minden harci cselekmény megjelenik (DISPLAY ALL WAR ACTIONS). Ez sajnos nem mindig jön be.
- Csak a játékosokat érintő eseményeket látjuk (ACTIONS AFFECTING PLAYERS ONLY);
- Csak az emberek által irányított akciókat látjuk (ACTIONS AFFECTING HUMANS ONLY);

Az adatokat a 'SPACE' megnyomása véglegesíti, majd megjelenik az első ország neve. Ezután nincs is más teendőd, ki kell választanunk, hogy mely birodalom uralkodója akarunk lenni? (Nem lehet kétséges, hogy a CoVland-él — CoVboy) Nyugatról keletre haladunk. Ha az adott ország nekünk nem szimpatikus, csak nyomjuk meg a 'RETURN'-t, és ha megjelenik a kívánt ország neve, írjuk be a nevünket. Ekkor a gép kijelöli a votélytársainkat és országait. Kis (?) töltöttség után megjelenik a sokszínű Európa és a kezdés éve.

A program 18 színt használ, néha egyes országok színel megegyeznek, de félre ne ártunk, ezek nem tartoznak egybe. Az országok további tartományokra vannak felosztva, melyek 'monogramokkal' lettek azonosítva.

Az adósszedők begyűjtik az adót (TAX COLLECTING TIME), a pénz pedig befolyik a kincstárba. Ekkor megjelenik az országok pénzügyi és gazdasági helyzete. Az első oszlopban a bevétel látható, a másodikban a kiadásokat, a harmadikban a kincstár helyzetét. Ha kiválasztjuk az országunkat és megnyomjuk a 'RETURN'-t, akkor megkapjuk az egyes tartományokban befolyó adók összegét. Továbbá megkapjuk az adósságainkat, ezen belül is legelőször azt, hogy az adósszedők mennyit visznek el tartományonként. Ezt követően megkapjuk, hogy a hadsereg, a várak és a flotta fenntartása hány dukátba kerül, és a kincstár helyzetéről is infót kapunk. Ha balra toljuk a JOY-t, már ki is lépünk innen.

Várjuk meg, amíg a mi országunk körül sorra. A megjelenő főmenüben hét opció található (mindkettőből úgy tudunk kilépni, ha oldalsó pozícióba nyomjuk a JOY-t):

1. DOMAIN INFO

Adatokat kaphatunk az összes országról, beleértve a saját országunkat is:

DOMAIN DATA — Információt kaphatunk a trónörökösökről (DIRECT MALE HIERS), a kincstár helyzetéről, a szövetségeseinkről (ALLIANCES), az ellenségeinkről (WAR WITH), a hadseregről és a flottáról. Az irányításunk alá tartozó tartományokról egy táblázat jelenik meg. A fejlécben lévő rövidítések jelentése:

NOBLE — nemesség RLG — vallás
TOWN — polgárság CSTL — kastélyok
BUR — hivatalnokok STR — erősség
POP — népesség LOY — hűség

GENERAL INFO — Itt tudhatjuk meg a játékosok eddig szerzett pontjait. Egy megnyert csata 2-öt, egy tartomány elfoglalása 3-at, a nép hűségének elnyerése 4 pontot ér.

LOYALTY STATUS — A térképen feltüntetett az egyes tartományok lakóinak hűségét. Az első betű a nemesség lojalitásáról, a második a polgárságról tájékoztat. A betűk jelentése:

H: magas M: közepes
L: alacsony R: lázadás
—: kihaltak, nincsenek;

ARMIES — Megtudhatjuk, hogy mennyi katona állomásozik. Minden országnak csak egy hadserege lehet.

RELIGION — A tartományok vallási hovatartozását mutatja:

— ortodox — ortodox
— pogány — rom. katolikus
— mohamedán — anglikán

CASTLE — Információt kapunk arról, hogy egy tartománynak mennyi kastélya van (max. 4 lehet);

PROVINCE ABBRS. — A tartományok neveinek rövidítését kapjuk meg.

2. PROVINCE INFO

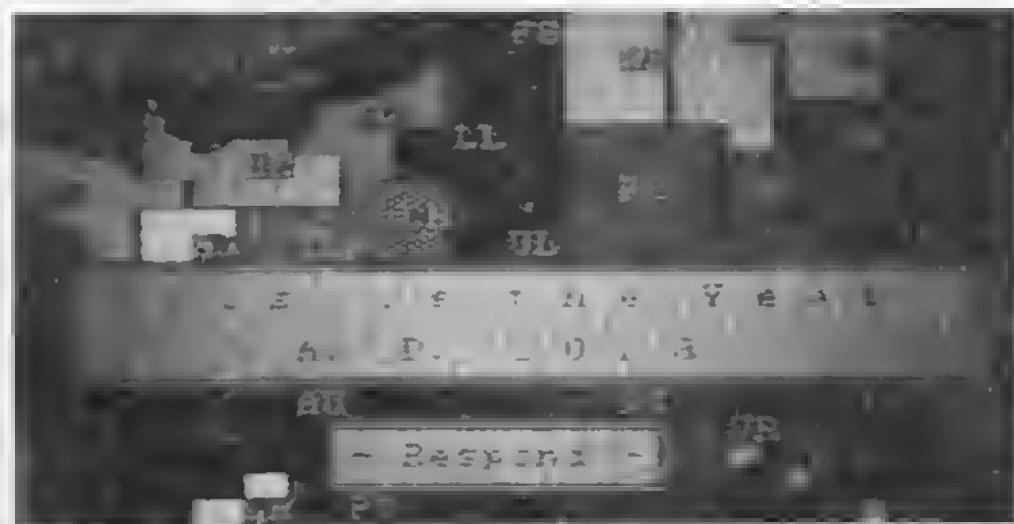
A térképről kapunk lényeges információkat.

3. WAR ACTIONS

RESISE ARMY — Hadsereg szervezése, összehívása:

- FEUOL LEVY, hűbéresek besorozása;
- NOBLE VOLUNTEERS: önkéntesek;
- MERCENARIES: zsoldosok, ha felosztjuk a sereget, vagy előgedutlenek lesznek, akkor fosztogatnak és rabolnak;
- NOMAD: nomádok, csak a keleti és a déli államokban találhatók, náluk nincsenek nemesek és önkéntesek;
- CONFIRM NEW ARMY: Új hadsereg szervezése, megalapítása, 50 ezer dukátán lehetőségnél lesz a meglévő hadsereg magasabb szintre köpzése.

OISSISS ARMY — Hadsereg felosztása. Ezután meghatározhatjuk, hogy mennyit tartsunk meg a sorogból.



CHANGE DELAY — A játék befejezése. Először kiírja a játékosok közötti sorrendet, majd egy vicces értékelés következik.
CHANGE DISPLAY MODE — Minél a játék elején.
START A NEW GAME — Az elnevezés magától beszól...
CHANGE DELAY — Ez nálunk nem működött.

7. END TURN

A lépéseink után a gép elkezd lépégetni az általa irányított játékosokkal, majd elérkezik az évvége. Néha megjelenik egy felirat (**LOAN PROBLEMS**), a jóságos télapó eljő, és rajta kapja azokat az országokat, akik adósságban úszkálnak. Ez igen kellemetlen szokott lenni, ha mondjuk éppen velünk történik meg, az még kelemetlenebb. Hogy törleszthetjük az adósságunkat? Arra öt további opció jelenik meg:

BLUFF IT OUT — Blöffölés. Nem célszerű, mert így sokkal többet veszítünk, mint más opciókban.

ATTECT TOWN — A polgárságtól kérünk kölcsönt. Ez a legjobb pénztörlesztés, itt csak a hűségük csökken, de kit érdekel, majd helyrehozzuk.

DEAL WITH NOBLES — A nemességhez fordulunk segítségért. Ez nem jó, mert eszöken a lojalitásuk és így toborzashoz nem hajlandók eljönni. A várainkat is elveszthetjük, sőt a hivatalnokainkat is!

DEPRIVE FORCES — A haderó felszámolása.

CALL ON ASSEMBLY — A gyűléshez fordulunk, ők anyagilag kisegítenek, de kapunk tőlük egy power pontot.

Ha sikerül megúsznunk a birkanyírást, akkor jön a **TREASURY DEFICIT**, vagyis az ország azon kiadásai, mely során felújítják a várakat, luxuscikkekkel vásárolnak stb. Miután elvégeztük a beruházást, ki fogja írni, hogy melyik játékos hány pontot szerzett.

SHORING PHASE — Egyébként az első fordulóban mindenkinek megkapja a 4 kis pontját.

ECONOMIC CHANGES — Kiírja egyes területeken élő népek élet, közgazdasági stb. változásait.

LOYALTY CHANGES — A hűség és a bizalom megmértését jelzi, elég rossz dolog. **POPULATION CHANGES** — Visszafordul egy jobb, a népesség növekedése. Ez mindig jól jöhet egy országnak. Ezután a hivatalnokok munkájuk révén végigadózhatják a népet, és a pénz szépen befolyik a kincstárba. Megkapjuk a szokásos infót az országokról. Kilépés után újabb változásokat ír ki a program, új államok keletkezéséről és széteséséről Informál minket.

RISE HERESY — Eretnek mozgalmak és új vallások kialakulását láthatjuk. Némelyik országnak gondjai akadnak a jobbágyossággal, a nemesség és a katonák az elégedetlenség leverésével vannak elfoglalva, azért abban az évben nem lépnek ki a kincstárba. Ezek után a pápa működik, pénzt és katonákat küld a szent földre, vagy az eretnek mozgalmak leverésére. Ezt nem illik hagyni, mert a mi pénzünket szedi el erre a names célra.

MORE PLAQUE OUTBREAKS — Járvások, éhínségek kitörése. Ez a legkellemetlenebb dolog, mert egy-két nagyobb országot is romba dőlhet. A ténylegesen szörke mező jelöli a járványkitörést. Szomorú híreket kaphatunk ezután a királyok csoportos elhalálozásáról (**DEATH**), de örülhetünk is, amikor megszületik a kis trónörökös (**BORN**).

REBELLIONS — Ez egy vöröslátás és baljós kijelzés. Megjeleníti, hogy hol történt lázadás. Főként a mi területünket szokta látni. Ha van ilyen, vigyázzunk rá!

dítani rájuk. Célnak, hogy erős polgárságot hozzunk létre.

SUPPORT BUREAUCRATS — Hivatalnoki réteg kialakítása és támogatása. Ők fogják behajtani az adót a nyomorult polgárságon. Célszerű legalább három adót kivételünk (azaz három edőszedőt kiküldetésünk), természetesen nagyobb területek esetén négygyal is nyomulhatunk.

BUILD CASTLES — Vár építése. Egy vár fenntartása sok pénzbe kerül, de a leghatásosabb védekező eszköz.

5. DIPLOMATIC ACTIONS

Külpolitikai menüpontok.

DECLAR WAR — Hadüzenet. Különálló tartományok számára nincs jelentősége, csak országok felé alkalmazzuk.

GRANT TO OTHERS — Kútiönöle juttatások, adományok egy másik országnak.

— **GRANT MONEY**: Pénz elküldése egy másik ország számára;

— **GRANT PROVINCE**: Egy tartományunkat odaadjuk egy másik országnak. A főváros átadására nincs lehetőség.

— **GRANT SHIP**: A hajóhedünk más világra log hajózni, gyakorlatilag egy másik ország szolgálatába lép.

PROPOSE ALLIANCE — Tíz évre szövetséget kötünk valakivel. Általában csak nagy országok tehetnek meg a kiscikkkel.

PROPOSE PEACE — Békétörés.

SUPVERT NOBLES — Egy ország nemessegeinek a támogatása.

SUPVERT TOWNS — Egy ország polgárságának a támogatása. Az utóbbi két menü inkább passzív, mint aktív segítség egy ország számára. A lakosság hűsége jelentősen csökkenhet az uralkodóval szemben. Ennek pedig az lehet a következménye, hogy hamar felázadhat a terület. Ezekkel a dolgokkal könnyen, de kártóan al lehet intézni egy országot, mi például a **SZELDZSUK** birodalmat osztattuk fel több, mint 10 részre. Sajnos az utóbbi két menüpont is lépésnek számít.

6. GAME UTILITIES

SAVE GAME TO DISK — A játékállás ki mentése lemezre;

EDIT MAP/OPTIONS — Térkép átnévezése:

— **ADD HUMAN PLAYER**: Új játékos indítása;

— **REMOVE PLAYER**: Bármilyen játék megszüntetése;

— **CHANGE MAP COLOR**: Színek megváltoztatása;

DOMAIN COLOR: Az ország színének megváltoztatása;

DISORGANIZED PROVINCE: A tartományok színeinek megváltoztatása.

A változtatás a '+', '-' billentyűkkel labetséges, kilépés az 'F1'-gyel.

CAMPAIGN — Hadjárat. Először is ki kell jelölni a nyitásokat, hogy honnan indulunk, és hova akarunk eljutni. A hadsereg segítségével leverhetjük a lázadásokat, az eretnek mozgalmakat, de természetesen új területeket is elfoglalhatunk, akár a flotta segítségével is igénybe vehetjük. Ha új tartományt akarunk szerezni, akkor a hadsereggel álljunk a magtámadandó terület mellé, és onnan rohanjuk le. Itt lehet, hogy meg kell küzdőnünk a nemességgel, vagy ha itt állomásozik a hadsereg, akkor azzal. Ezt követően két választásunk lehet:

— **PILLAGE**: Rablóhadjárat. Jól jövedelmező pénztörlesztés, ám néha a nemesség megünja a fosztogatást, és azt kívánja, hogy foglaljuk el a területet.

— **ATTEMPT CONQUEST**: Hódítás. A gép kiírja, hogy hány százalékkal foglaltuk el a területet, valamint azt, hogy oltónál, vagy sem?

A felkeléseket sejtés nem lehet szóval leverni, csak a hadsereg segítségével. Irányítsuk a hadsereget a fellázadt területre, és nyomjuk meg a tűz-gombot. Ekkor kiírja, hogy a lázadást hány százalékkal vortuk le (187 % is lehet?). Ezután jelzi, hogy megtörtént, vagy sem. Ha nem, akkor nem lépünk tovább. Ezzel a módszerrel az idegen vallást is le lehet verni. Nyomjuk meg a tűz-gombot azon a területen, ahol a mi vallásunkat akarjuk érvényesíteni. Ekkor megkérdezi a program, hogy valóban le akarjuk-e venni. Mondjuk ennek sok jelentősége nincs, de csökkenti a lakosság oraját és hűségét. Néha a pápa ad pénzt és katonákat az eretnek mozgalmak leverésére, de nem fontos megszüntetni. Ha esetleg vízi úton akarunk közlekedni, akkor jelöljük ki, hogy honnan fussunk ki a nyit vízre, persze ilyenkor a nemességünk hazamegy, mert fél, hogy tengeribeteg lesz, így nélkülük kell támadnunk (az néha igen káros is lehet). Vigyázzunk, mert a tengeri utazás nagyon költséges. A hajók száma a főváros névénél, ám Gibraltáron még így sem tudunk árhajózni (esetleg Action Replay-jal — CoVboy).

MOVE ARMY — A hadsereg mozgatása;

CHAOE FLEET — Flotta szervezés és építés;

4. DOMAIN ACTIONS

SUPPORT NOBLES — A nemesség támogatása valamelyik tartományban. A nemesség nem adózik, tehát tőlük pénzt sohasem látunk, csak a seregbe tudjuk behívni őket. A lojalitásuk itt is sokat számít, minél magasabb, annál többen jönnek be a seregbe.

SUPPORT TOWNS — A polgárság támogatása. Adót csak a polgárság fizet, ezért érdemes megkülönböztetni a figyelmet for

Innen már ismét ugyanazon történet, amit már egyszer leírtunk. Ezek a változások soha nem egyszerre mennek végbe, csak kb. egy 5 éves ciklusban egyenként.

Ha esetleg egy portyázó hadsereg belőrne az országunkba, nem kell mást csinálni, mint elővonni a JOY-t, majd:

REFUSE BATTLE — A harc elkerülése, visszavonulunk. Hülyék vagyunk, ha ezt nyomjuk meg.

BATTLE/LOCAL ARMY — Vedekezés az itt állomásozó erőkkel. Alul látjuk, hogy mekkora is ez az oró.

BATTLE/LOROS ARMY — A hadsereggel való védekezés, ha egyáltalán ott van.

Mint ahogy az általában a stratégiai játékleírásoknál lenni szokott, lépésről-lépésre való recepttel egyszerűen képtelenség adni, ezért jó szokásunknak megfelelően következzék egy tipphalmoz:

- Minden lépésünk pénzbe kerül, kivétel az infók és a diplomáciai lépések. Ezért nem fontos lépünk minden lépésünket, nyomjunk inkább END TURN-t. A kiadások az ország területnagyságával nőnek. Néhány irányadó ötletet feltüntettünk, ám ezek csak egy legalább 7 tartományból álló országra igazak:
Nemesség támogatása — 4.000,- dukát
Polgárság támogatása — 1.000,- dukát
Hivatalnokok támogatása — 2.000,- dukát
Várépítés — 16.000,- dukát
Hadsereg összehívása — 8.000,- dukát
Hajóépítés — 3.000,- dukát
Más ország nemességének támogatása — 4.000,- dukát
Más ország polgárságának támogatása — 6.000,- dukát
- Célszerű egy 4, de legalább 3 tartományból álló országot választani, így kevesebb a gond, könnyebb a játék és izgalmasabb is. A játékek elején a területeket vegyesen lakják a polgárok és a nemességek. Osszuk fel az országot két részre. Az egyikbe csak polgárságot telepítsünk, a másikba pedig nemességet. Miután kilitítottuk a tartományból a felesleges hulladékokat, fel is állíthatjuk a sereget, porca csak akkor, ha van megfelelő anyagi hátterünk.
- A nemesség területet úgy alakítsuk ki az országon belül, hogy lehetőleg egymás mellett legyenek, mert a nemesség nem

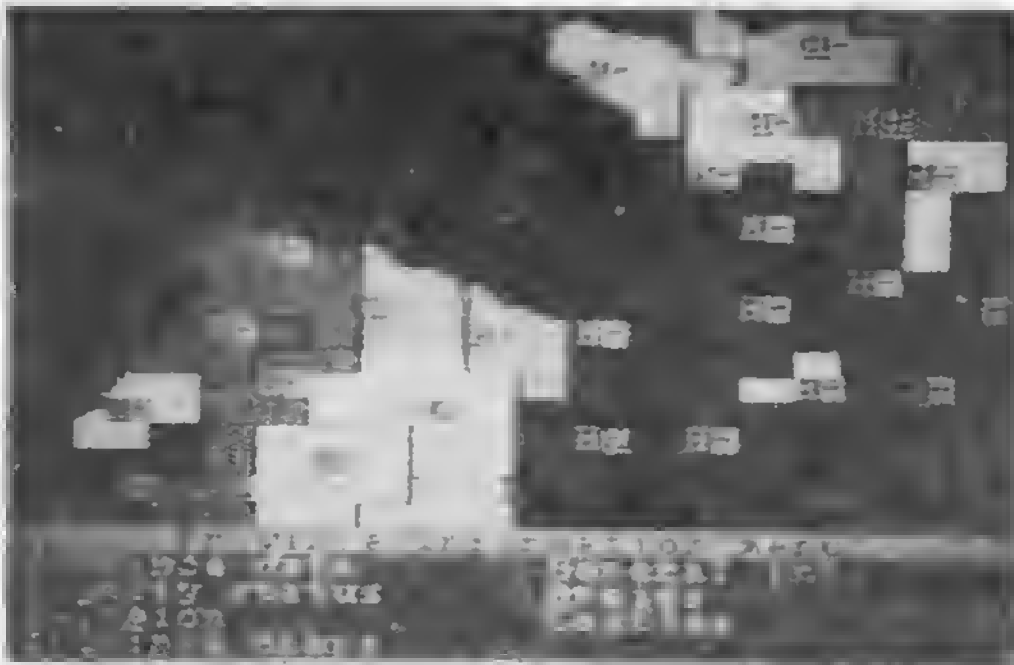
szert sokat mészálni, ha megalkotjuk a sereget. Közül legyenek egymáshoz, hogy nagy hadsereggel tudjunk felállítani. Vigyük a sereget a támogatásra való területre (MOVE ARMY), az esetben sokkal hatásosabb lesz a szavunk. Egyébként a hadseregünk sokkal aktívabb az alsó lépésben, mint a többiben, szóval elfáradnak szegényké a támadásban.

- Ha egy ország fővárosát elfoglaljuk, a kincstárban található pénz a miénk lesz. Célszerű, ha nem vagyunk olyan kapzsiak, és a pénzt visszaadjuk, mert ellankodó esetben előbb- vagy utóbb felbomlik az ország. Egy ország sem tud főváros nélkül létezni.
- Vannak olyan területek, ahol jelentős a császári jövedelem (IMPERIAL INCOME), pl. VE, CO, PP.
- A törköpen két örökös terület van: a pápai állam a TEUTONIC KTS. Ha elfoglaljuk a pápai államot, mert pl. idegesít minket a pápa ügyködése, akkor nem ússzuk meg, hogy a pápa állandó jelleggel ne könyörögjön nekünk:

RECONCILE THE POPE — A pápa kr akar válni belőlünk.
PROCEED WITH TURN — Azt mondjuk neki, hogy: „majd máskor”;

- Az üres területeket csak a gép tudja betelepíteni;
- Elég nagy marhaság, hogy mi sosem halunk meg, így eléldegélhetünk 350 évig is.

Ennyi lett volna. Értékelés? Összeességében egy jó kis játék, történelemkedvelőknek hasznos kiegészítés a tankönyv mellé, mert itt a térképen is láthatják a változásokat, sőt át is élhetik az eseményeket. A grafika nem a legjobb, hanghatások sincsenek, de ez a játék nem is igényli az idegesítő zümmögéseket. Jó lett volna még egy nehézségi fokozat, pl. a jobbágyság, akik az ország élelmszár ellátását biztosították, de még enélkül is hasznos időtöltést jelenthet minden stratégia- és történelemkedvelő játékos számára.



A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C70A: Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn II 2. / Solitaire / Dizzy 4 / Death In Effect / Quick McGraw / Hazard / Supercars / Run For Gold / Dori Colours / I Play 3D Soccer / Diplomacy / Chrps Challenge Part 1. / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Titi / Tanks / Kick Box / Vigilante

C70B: Neagox / Transworld / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3. / Purseseed / Saddam Hussein / Gyrofalco / Winter Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Owning / Groystoka 2. / Super Monaco G.P. / Starcontrol / Prck'n'Prlo / Last Ninja 3D / Domino TV2 / Twin Morg Valley

C77A: Atomino / Predator 2. / Elvira Pre / Moonpatrol 2. / Hero Quest Pre / Caesar'91 / Space Rider / Jal Alai / Autotest Simulator / Dittis / Los Templos Sagrados 1. / Los Templos Sagrados 2. / Gomoku / Wrath of Demon / Mastermind / TopDuck / Mighty Bombjack / Paranomia / Cut-In

C81A: Exile / League Soccer'91 / Spiko the Viking / Psychoid / Thruster Ball / Clysron / Madness / Superkid 2. / American 2D Pool / Interchange / Rator / Switchblade'91 / Mega Phoenix / Pot Panrol / Ball'91 / Cubulus / Jump Out / Halifax / Dream Ralder

C104A: Munch / Captain Dynamo / Hoktik 2. / Mosquito / Worm'92 / John U.Darts 2. / Hideous / Schere Papier / Bomber / Bangors & Mash / Moonraid'92 / Duckula 2. / Subsonic / Methodos / Slido / On A Move / Puzzlemanna / American Wrestling

C104B: Barbaros / Eggman / Or.Foster / Int.Sports Challenge / All.Am. Basketball / Thesaus 1. / Five A Row / Super Lem / Baller Up / Bully Sporting / Lemming Pre. / Cubin / Broakdon / Ploxonoid / Hyperagressive / Snowman'92 / Arena

C105A: Robotcop / T.C.M Shymer / Catch / Inter.Tennis'92 / Nuts / Powers of Gloom / Danger / Pool'92 / Flappy / Box Mania 2. / Telrados / Exls / High Memory / Pranha / Atalan / Plutonium / Spiranza / U-96

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

DUNE



Réges-régen vagy a messzi jövőben, egy távoli galaxisban volt/lesz egy monarchikus császárság, ami őrüli területen lekszik/fohkölt el (Most mi van? CoVboy).

A technikai szint elég magas volt/lesz, de az ősi arisztokrácia még ősibb palotái és birtokai amolyan kellemesen cyberpontos érzésbe ringatnak minket, noha nem is koruk, hanem fennállásuk alatt felhalmozódott és elfeledett, egymásba kapcsolódó és szerteágazó technikai lehetőségek széleskörű felhasználásának képtelensége, csak az emberek számára közvetlenül hasznos dolgok (pl. esernyő, lámpa, fürkészt) továbbvívése, és a számunkra abszolút homályos működési elvek, felépítések, évek miatt. Ezek a mindenre kiterjedt misztikumok nem azonosíthatók a klasszikus életemben vetett cyberpunkkal, de sokan egyetértenek abban, hogy a cyberpunk egyik legjelentősebb előfutára maga a DUNE volt.

Frank Herbert igen sikeres könyve: A Dűne, majd egy még sikeresebb film (ugyanígy a Dűne) mellett egy majdnem ugyanannyira sikeres film jelent meg (Twin Peaks). S, hogy a két filmben mi a közös? Az, hogy Dale Cooper ügynök a Twin Peaks-ből kapta Paul Atreides szerepét. Hurrá, Boldogok vagyunk. Ilyen előzmények után tavaly április-májusa körül megjelent egy preview a film feldolgozásából létrejött játékból, ami ekkor ugyan még készült, de mindenki láthatta: annak ellenére, hogy nem a Twin Peaks-es Dale Cooper alakítja a főszerepet, egész kellemes (Ez aztán az intermezzo...

— CoVboy). Csodagrafika, csodehang, PC-n 256 színben és Adlib Gold-on vagy Blasteren. Amíg is cool, no meg egy EGA-s verziót is kiadtak, de a VGA/Blasteres után mindenkit csak sajnálhatunk, akinek a másik kettővel kell beérnie. A következő esemény a DUNE sorban az volt, mikor megjelent a teljes verzió, egy 99%-ban elfogadható töréssel és tesztel (hibét azért itt is lehet találni, de elenyésző és nem zavaró). Ezután pedig amit feljegyeztek az az volt, hogy ugyan késve, de a CoV #26 NEWS rovatban előzetest adtunk róla. A leírás később egy picit, de jobb később, mint túl későn. Csak azt mondhatjuk, hogy még 286 AT-n is szuper, noha memória meg hangkártya mint mindig, csak javít a helyzeten és így majdnem ideális lesz.

Az Intro ismertetést ad az előzményekről, ahol elmondja a túszer történetét, ami egy olyan dolog, hogy mindenkinek beresztően fontos, mivel meghosszabbítja az életet és a teljes szellemi frissességet, valamint a navigátorok is ezt használják fel a csillagközi utazásokra (minden kódos, mi?), ezankivül tudatunkra adják, hogy IV. Shaddam Padisah császár azért küldött minket Arrakis bolygójára, vagy ismertebb nevén a Dűnre, hogy minél több fűszert termeljünk ki, így megszüntetve a gonosz Harkonnen báró hatalmának a császárra is veszélyes megnövekedését. A Dűne egy hatalmas sivatag, egy halott bolygó, ahol még sosem esett egy csepp eső sem, és ami a legrosszabb, még egy jó nagy homokvárat sem lehet belőle építeni, mert

olyan tinom a sivatagi por. Pedig már sokan jöttek a Dűnre ilyen céllal, de még senki sem tért vissza, ugyanis mikor kitorították védőrétegeikből a homokot, hogy toronyt emelhessenek, amire ráúzhatnak bicsiny zászlójukat, mindig összeemlített a torony. Volt, akit maga elfelejtett, volt aki meg dűnében elkezdte csapkodni egy lapátal a maradványait, s erre jöttek a hatalmas homokkukacok (kb 400 m hosszú egy átlagos példány, igen misztikus, és e homok alatt furakodik), mert mindenki tudja, hogy a periódikus dobbanó hangokra harapnak, de arra is, aki ezt előidézi. Amúgy ne nagyon hagyjuk figyelmen kívül, mennyire is hasonlít a filmben és a programban egy kukac szájaknak felülete a Jedi visszatér-ben lévő homoklakó petájához, csak ott csápok is voltak, s az nem tudott mozogni. Ja, igen. A fűszert csak itt találhatók az egész univerzumban.

Akkor kapcsolódunk be a történetbe, mikor atyánk, Leto Atreides herceg elfoglalta szálláshelyét egy Harkonnen-aktól biztonságos távolagságban lévő elhagyott palotában. Mi, Paul Atreides pedig segítünk atyáknak és a belygónak, hogy elmehezzünk a program végére...

Mellesleg a program maga is ad neki ismertetést, pl. ha game közben ráclékelünk a képernyő bal szélén látható könyvre, mi még meg kell azt is jögeznünk, hogy a program 3 nyelven képes előadni magát: angol, német, francia.

A kezelési igaz egyszerű, mindenki rájöhet, mert abszolút ogéikezett, egy pillanatra meg kell a billentyűzethez nyúlni, de azért egyes menüpontok jelentését elmondjuk

KÖNYV

A játék során sokszor kaphatunk hasznos infókat, s ezeket rondszerelve ebbe a könyvbe be is írja a gép, hogy utána emlékezhessünk rá. Fentes szerepe nincs. Megjelenik benne középben 1-2 választási opció, hogy mely témáról kerünk infót:

SEE DUNE MAP
DUKE LETO ATREIDES

ALL TOPICS - Minden témából, de nem teljesen.

POLITICS - Az *Atreid*-ek, *Harkonnen*-ek és a császár egymáshoz viszonyulásáról.

PAUL ON DUNE - Eddigi levékenykedéseinkről, anyuci óvó tanácsairól.

SPICE - A fűszerről és szerszámairól. Amúgy az a fűszer ki nem állhatja a nedvességet, légkói viszont káli neki, ezért ideális hely ez az *Arrakis*.

THE FREMEN - Arrakis bennszülöttjeiről, későbbi szövetségeseinkről és barátainkról.

A könyvben minden témáról előbb-utóbb több oldalnyi szöveg is lesz, ekkor a könyv két oldalán lévő lapoknak megfelelően lapazhatunk, a jobb oldalival hátra, a balal előre. Ha valamelyik témának végére értünk, egy amolyan kis CREDITS szöveg jön ki. A könyvből kilépni úgy lehet, ha valahova a könyv környékére vagy a jobboldali üres mezőre klikkelünk.

NAPOCSKA+SZÁM

Időmérő. Később a nepal egy hold is felválthatja, az égi pályájuknak megfelelően. Az általa lévő szám az ezóta eltelt napok számát mutatja meg.

KÉT KICSI ABLAK

Két személyt el lehet magunkkal cipelni a játék során, s itt jelzi ki őket fizimiskáikkal. Ekkor mindig ugyanoda mennek mint mi. Ha még egy személyt magunk mellé veszünk, de mári ketten vannak mellatunk, az egyik automatikusan leteszi magát az adott helyszínre. Ha valakit letettünk egy palatán kívüli helyre, akkor kiljja a nagy térképen nézelődés közben, ha van valekink az adott helyszínen.

NYILAK

A négy nyíl a 4 égtájat mutatja. Ezekkel lehet mozogni. Ha be akarunk lépni egy épületbe, akkor az előre-vel menjünk be. Középen van egy piros pont is, ami az *Atreides* palotában világít csak. Ha akkori ráklikkelünk, megjelenik a palota térképe, ki- és bejératokkal.

KÖZÉPEN SZÖVEGEK

SEE DUNE MAP: Ekkor megmutatja a Dune térképet. A fenti négy sárga mező a Dune homokja, a barna színek benne a kavicsok, sziklák. A bal oldalon egy kicsinyített mását látjuk az *Atreides* bolygó

nak. A jobb oldalon 4 nyíl meg az *Atreides*-ek vörös sasmodara található. A 4 nyíl a bolygó térképének mozgását szolgálja, bár ugyanezt el lehet érní akkoi is, ha a térkép szöleire klikkelünk. Ha a sást választjuk, automatikusan odaugrik, ahol mi, *Paul Atreides* éppen ténőzkodunk. Amikor behívjuk a térképet megjelenik felül, balra, hogy addig hány csapat van a tulajdonunkban. A nagy térképen lehetnek:

- **Peloták:** Ezekből csak 2 van, egy az *Atreides*-eké, egy meg a *Harkonnen*-eké. Az óvóké kék, és az *Arrakeen* navet viseli, e mienk pedig *Carthag* nevét kapta biborszínben. Főcél e játékban, hogy elpusztítsuk a *Harkonnen* palotát, de ez még igen csak messze van.
- **Barlangok (SIETCH):** Ezekben laknak a *Freman*-ek.
- **Erődök (FORTRESS):** Ezekben pedig a *Harkonnen*-l katonák.
- **Piros emberkék:** A mi katonáink (*Freman*-ek)
- **Sárga emberkék:** A fűszeratatóink (*Freman*-ek)
- **Zöld emberkék:** A *Freman*-ek ökológussal, fababrátlói (Jé, én azt hittem a maralakók, illetve... bocsánat eltévesztettem a házszámát: az *Arrakilekók* — *CoVboy*).
- **Kék emberkék:** *Herkonnen* katonái
- **Furcsa sárga gép:** fűszeratatók fűszerkombájnaal (természetesen *Freman*-ek)
- **Mint az alábbi csak egy bogárral:** Mint az előbbi csak egy helikopterrel vagy miaszász (Biztos VW márka — *CoVboy*). **ORNITHOPTER** a becses neve, rövidebben **ORNI** (Hogy jön az ıda? *Ornella Muti* egy másik írásban szerepelt — *CoVboy*).

Ha ráklikkelünk egy épületre, kiljja a nevét (ami a régió nevéből, pl. *Arrakeen*, *Carthag* vagy *Oxyim*, illetve egy amilyen égtájnóvból áll, mint pl. *Tuak*, *Timin*, *Calm*), milyen felszerelés van ott (pl. kryskés, lézerpisztoly, hangtöbbitő, stb.), azt **EQUIPMENT** név alatt. Ha esetleg már lenne rá lehetőségünk, akkor az itt található víz mennyiségét, illetve a szőlcspada meg nem létéit is kiljné. Ha egy csapatra klikkelünk, akkor a középső szővegablak változik, erről majd ott.

Középen:
EXIT MAP: Próbájjátok ki.

GIVE ORDERS TO FREMEN TROOPS/CONTACT FREMEN TROOPS. Ezzel adhatunk parancsokat csapatainknak. Amíg nem vagyunk képesek telepátkus módon kapcsolatot teremteni velük, addig a **GIVE ORDERS...** lesz, utána a másik. A **GIVE ORDERS**-szel csak azoknak tudunk parancsokat adni, aki ugyanabban a barlangban van, mint mi.

SEE SPICE DENSITY: Ha mári megtaláljuk a Vizsgálókat, akik a fűszert kutatják fel, akkor ednak egy térképet, amin bo vannak jelölve a területek fűszertel gazdagsága. A térképen az épületek által szabott frontier-határok is meg vannak adva, s ha egyra ráklikkelünk, a nagy térkép azt fogja zoomolni. Minden terület ki van szőveze a fűszertartalmának megfelelő színben, illetve szőke, ha még nincs megvizsgálva (erra kellenek a Vizsgálók). A szinkulus a térkép alján van, a fekete az abszolút kimerült, a világossárga a legjobb. A megfelelő szint ki is emeli, ha e terület építmányán nyugtatjuk a pointer.

Alul a **SPICE DENSITY**-re klikkelve az átvált **TROOP OCCUPATION**-ra, és a szinkulus is eltűnik. A fűszer mennyisége helyett most csapataink foglalkozását mutatja, a ruhájuknak megfelelő színnel. Ha többféle is dolgozik egy területen akkor csikozza. Fant egy X jel segítségével vagy egy térképen kívüli helyre clikkeléssel zárhatjuk be az ablakot.

TAKE ORNITHOPTER: Ha a helyszínen van egy ornithopter azonnal beleszáll *Paul* és mehet is. Később.

FIND PROSPECTORS: A mári említett Vizsgálókia automatikusan rátalál és ráklikkel a gép. Csak ha már megvannak.

Ha egy csapatra ráklikkelünk a következő jelenik meg középen:

ASK MORE INFO: Eleinte csak üdvözöl minket e csapat vezetőre, majd elmondja, hogy mennyi ideje vannak már ott, de ha azt választjuk, többet is mond. Hányan vannak (kb. 400-2800 ember van egy csapatban), mi e foglalkozásuk:

SPICE: fűszerbányászat,
MILITARY MATTERS: katonáskodás.

ECOLOGY: növényteimesztés, és hogy mennyire szőekintőek ebben:

ON TRIAL: még nem használhatóak, de nemsokára fejlődnék. Amolyan próbaidő.

NOVICE: Kezdő.

AVERAGE, EFFICIENT, SKILLED: Fokozatok.

EXPERT: Szőekintő, a legjobb.

A szőekintőem **SPICE** ügyben a bányászati sebességet és mennyiséget, az **ECOLOGY**-ben a fatermelési sebességet, a **MILITARY MATTERS**-ben pedig a katonák ügyességét jelzi. Minél ügyesebb egy csapat, annál több eséllyel indul e *Harkonnen* csapatok ellen. **MOVEMENT** név alatt a kedvüket mutatja, a 100%-a legjobb marál. Kiljja még e felszerelésüket is (**EQUIPMENT**):

HARVESTER (sárga gép): Ezzel lehet csak igazán jól bányászni, de a kukacok sajnos idegesek rá és sokszor megátmedják. Ahhoz, hogy ezt elkerüljük, ajánlott **ORNITHOPTER**-eket ajándékozni a csapatoknak, így azok ember- és kombájn veszteség nélkül dolgozhatnak (jobbán).

ORNITHOPTER (bogár alakú): Feljebb elmagyaráztuk. Vigyázat, azt is kijelzi, amellyikkel *Paul* utazott oda, s így meg lehet, hogy megkapják a *Freman*-ek a helikopterit ugyan, de mi meg nem tudunk hazamenni.

KRYS (kés): Ez az leggyengébb **FREMAN** foglyer, sok helyen telélható.

LASER GUNS (pisztoly): Egész jó tárgy. A *Harkonnen* csapatoknak max. ilyenje lehet (rosszabb nemigen szokott náluk lenni). Gee, ahogy a fiemen főnök mondja, amikor odaadjuk neki.

WEIRDING MODULS (dlótörő-forma): Ez a fegyver, amivel az obszidiántörőt szétronbaltatta *Paul Atreides* az egyik fiemen-nel a filmben. Hangfegyver. Azt kell kiáltani a monitor előtt, hogy **MUAB'DIDI!**, majd jön a kedves fehér ruhás bácsi és beadja a napi nyugatót. Erre egy fiemen főnök azt mondáné, hogy: Áh!

ATOMICS (rőgbilabda): A max. fegyver. Sokban nem lehet kapni, csak találni. Legalább 7-12 ilyen kell, hogy befejezhessük a játékot. Mit is mondhatna erre egy mezei fiemen, mint hogy **OH MY GOD!**

BULBS (zöld lázó): Ez kell minden növénytermesztőnek, hogy elkezdhesse a fenevolést az adott helyen. Így most már a tárgyakat is azonosítottuk.

- Több infót ad még egyéb eseményekkor:
- Valamelyik szereplőnk ott van (*x is here*)
 - Kucakok zargatták őket (*We saw a huge worm*) és
 - Nem lett semmi baj (*"It didn't attacked us..."* vagy *"...the man in the arm..."*)
 - Elkapott pár embert és megsérült a kombájni (*"...we've also lost a..."*)
 - Ugy ahogy volt, lenyelte a kombajnt (*"...swallowed our harvester..."*)
 - Mennyi fűszert termelnek (*x kg per hour*)
 - Meg egyéb dolgok esetén is

CHANGE TROOP OCCUPATION:

Megváltoztatjuk egy csapat tevékenységét. Újabb menu:

GO & SEARCH FOR EO. Ha a környező helyszínek valamelyikén egy épületben van olyan eszköz, ami most jól jönne a csapatnak, akkor elindul értük, majd visszajön a filndulás helyre. Falukból is így lehet elhozni megvásárolt cuccokat. Ha egy harcos csapatnak még nincs krys kése, de mi egy lézerpisztolyt szeretnénk felcsíppenteni velük, akkor ezzel az opcióval nem fog menni, mert krys kőt keresne. Ha lehet, akkor a **MODIFY EO.**-vel vegyük fel.

ESPIONAGE Katona-csapatok esetén jelenik meg. Ha aktivizálható, akkor ezzel a csapat elindul az olionséges *Harkonnen*-ek vonalai mögé, hogy meglehesse a legközelebbi erődöt. Ha megvan, egy kisebb idő után a csapatok számát és rezhézségi szintjét is kiírja. A kémkedő csapatnál a **CHANGE TROOP OCC**-ra csak egy **ATTACK** jön elő, amivel megtámadhatjuk az erődöt.

ASSEMBLY WIND TRAP: Ez csak gazkészítőknél. Ha nincs szőlőcsapda a helyszínen, elkezd egyet építeni. Ha van, akkor kiírja, hogy minek, de elkezd újból dolgozni, ha esetleg vízszúke miatt abbahagyta volna a munkát.

SPECIALIZ IN x Az X dologba belépezd tanulni. Egy csapatnak 3féle képzettség lehet, kivétel a *Vizsgálók* csapata.

MODIFY EQUIPMENT Megjelenik a tárgyalnk alatt egy új ablak, amiben a fel nem használt cuccokat találjuk (ha van ilyen a barlangban). Clickeljük rá amelyiket oda szeretnénk neki adni, s ennyi. Egy csapattal egyféle cuccból csak egyet szállíthatunk, de annak a dolognak nem kell hivatásához tartoznia, tehát egy katona is cipelhet **BULB**-ot.

MOVE TROOP Ugyanaz az ablak tűnik elő, mint ami a **SEE SPICE DENSITY** hívásakor, s rá kell clickelni arra az épületre, ahova küldönénk. A *Vizsgálók*

lók esetében 3 cél lehet maximum, ezeket egymás után végignozi.

CUT CONTACT: Mintha egy **EXIT** lenne.

Visszatérve a nagy térképen lévő bolygóhoz baloldali. Ha lenyomjuk, egy nagyobb, színes, lorgó *Arrakis* bújik elő, s ismét egy új képernyő.

A bolygón a színek a már említett dolgokat jelölik. A kis kék nyíl a sasfej helyét mutatja, azaz minket. Ha ráclicketünk az egyik helyre, kinagyítja. A jobb oldalon lévő üres mező a sasfeje nagyít ki, tehát azt a helyet, ahol most vagyunk. A bal oldali meg ugyanazt csinálja, mint a 4 nyíl + sasfej

Középen:

EXIT GLOBE:

SEE RESULTS: Ponttáblázat. A bolygót beszínezi pirosra meg kékre, a kék a *Harkonnen* uralkodó terület, a piros meg a miénk. A többi szűzföld (bár kukacjart). Van itt még több adat is.

CHARM (lent, jobbra): Megmutatja, hogy egységnyi fiemen hányszor fogna lenébe ellenséges katonát parancsunkra. Minél magasabb, annál többet értünk el mind a fiemen-eknél, mind a bolygón. Nő, ha *Harkonnen* erődöt beveszünk, nő ha nő, mármint a telepítikus képességünk, meg meg sok egyéb dologtól. Ha a tükörbe nézünk a palotában, ott szemünk kékje is amolyan **CHARM**-melő lesz. Kb 50-60 után már telepítikus kapcsolatokat tudunk létesíteni és fogadni, 100 meg a maximum.

xth DAY ON DUNE: Olyan, mint a napocska alatt szám, megmutatja mennyi ideje szórakozunk már a játékkal. Ugy gondoljuk az időnek fontos határa nincs, de már kb. a 60. napon be lehet fejezni az egészet.

Grafikonok:

Minden grafikon egy oszlopdiagramot mutat, alatta egy számmal, felette meg egy nyíllal. Ha a nyíl felfelé mutat — nőtt, ha oldalra — maradt, ha lefelé, akkor pedig csökken.

CONTROLLED AREAS: Ugyanaz, mint a bolygó színei csak skálázva is. Eleinte elég nagy a föltényük, s a játék megnyorésához le kell torni a kékét 0%-ra, a miénk meg kb 46% lesz legalább. Akinek igen sok lencse van meg ideje, próbálhat többet is kutatni.

de nekünk egy kb 2-3 óra után is csak 10-12% pluszt sikerült szerezni.

SPICE PRODUCTION. A fűszortermelést mutatja.

NUMBER OF MEN: Embereink száma. Ide csak a fiemenek számának a mi oldalunknál. Nekik a 72-73 ezret 100-ra kell lecsökkenteni.

A SEE RESULTS helyett most **STANDARD VISION** jelenik meg, ezzel lehet visszavátni.

SAVE GAME: Lesz 2 hely ahova kimenthetjük, a másik kettő álláshelyet biztonsági mentésekbe tartogatja.

LOAD GAME: Visszatölthetünk 4 kimentett állást. Az első kettő az általunk kimentett állás, pontos dátum és idő alapján, a másik kettő pedig ő mentetett.

ENTERING INTO LAST PLACE: Legutóbbi helyre belépést tölthetjük vissza.

ENTERING INTO LAST NEW SIETCH A legfrissebben felfedezett barlang esetén menti ki azt, amit ezzel visszatölthetünk.

OPTIONS & QUIT GAME:

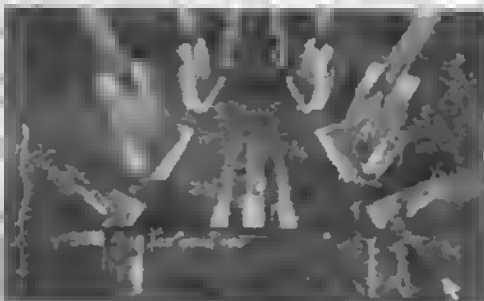
MUSIC OFF: Zeno ki (nem erdómes, főleg beépített hangszórón nem).

MUSIC ON (GAME RELATIVE): A játékban színhelyeknek megfelelően változik a zeneszámok között.

MUSIC ON (CD-STYLE) Nem kell megijedni, nem fog CD minőségben játszani (hacsak *AdLib Gold-on* nem), viszont olyan stílusban, azaz végigjátszik egy muzsikát, s csak utána lép másikra. Ennek a sorrendjét is lehet szabályozni.

SHUFFLE: Keverve, össze-vissza sorrendben zenel.

EXIT GAME: Egy megerősítést kér, és már kint is vagyunk.



Ennyi lett volna a térkép menüiről, most vissza a főképernyőhöz. Tehát a **SEE**



DUNE MAP alatt opcionális menük lehetnek. Ezek általában személynevek, s akl nek e nevéi kiválasztjuk, ahhoz log *Paul* szólni (pl. *Fremen chief, 4th Fremen chief, Prospector Chief, Jessica*)

Ilyankor a középső menü vált;

TALK TO ME: Tovább beszélget még vele (ha van mil mondania).



COME WITH ME: Ha hajlandó a szereplő, velünk log jönni, s megjelenik a bel oldali ablakcskában.

STAY HERE: Egy velünk lévő személynek ezt mondva leleszi magát oda. A sivatagban egyik szereplőt sem lehet látni (sajnos, pedig szívesen otthajléznék egyet-kettőt).

STOP TALKING: Nem dumálunk vele többet.

WORK FOR ME: Ezt *fremen* parancsnokoknak lehet mondani, s akkor irányít-hatjuk végre csapajait.

RALLY ME: Ugyanaz, mint a lenti, de csak később jelenik meg, miután megleltük *Stilgar*-t.

GIVE ORDERS TO TROOP: Ha miénk a *fremen* csapat, utasításokat adhatunk nekik, mintha rájuk cselelnénk a nagy térképen.

TAKE ORNITHOPTER: Felszállunk a helyszínen lévő egyik repülővel.

CALL A WORM: Csak ha már van ré lehetőségünk. Nyílt sivatagban (azaz nem épület előtt) alkalmazható. Egy kukacot lovalogathatunk meg, olyan mint az orni, csak lassabb, viszont nem kell attól lélni, hogy felőhetnek a *harkonnen*-ek.

WAIT FOR x: X-ig vár (MORNING/EVENING). Addig semmit nem lesz. Néha hasznos.

ARGUE: Ez *Stilgar, Duncan* és a lelusi csempészeknél jöhet elő, úgy mint az ezalatt lévő másik kettő. Eldöntendő kérdéseknél van szerepe. Ha az általa kínált ár (vagy *Duncan* esetében az elküldendő mennyiség) nem megfelelő, de valami olyasmit akarunk, válasszuk ezt. Alkudni lehet vele. A csempészek mindig más határig engedik az alkut, de olyan sajnos még nem sikerült, hogy az árun felül még ők is fizessenek.

ACCEPT: Elfogadjuk az ajánlatát.

REFUSE: Visszautasítjuk ajánlatát, nem is érdekel a téma.

VIEW NEW MESSAGES: Ez a kommunikációs teremben van, az új üzeneteket lekérthetjük meg. Klirja a feladó nevét és hogy mennyi portól kell fizetni. Ja, választóritókatl sőt vérvünk, ahhoz még a császár is lusia (Ezt most vegyem cölzának? CoVboy)

MESSAGES ALREADY SEEN: Régi üzeneteket hallgathatunk újra.

FIGHT FOR A WHOLE DAY: Erődök rohamozásánál van, csakúgy mint a **MASSIVE ATTACK**. Ezzel egy egész napot elszurunk a bunyóval, de esetleg kavesebb embert veszíthatunk.

MASSIVE ATTACK: Általános roham. Nagyobb lölény és előre számíthatóan kis veszteség esetén ajánlott. Gyors.

OTHERS... Ha esetleg több személy vagy cselekvési lehetőség lenne, mint amennyi 7 sorba férne, ódatesszi ezt, s így lapozhatunk köztük.

UTAZÁSOK

Kétféle van, célra tartó és korasó utazás. Ha *omi*-ra szállunk, akkor a térkép be lesz rászóva, s csak cseleltünk ode, ahova monni szeretnénk. Ha egy ismeretlen helyre indulnánk, akkor mindig mutat irányokat is (merre van lölünk), vagy azt, hogy *DESERT* (puszta sivatag). Ilyen módon lehet új helyeket találni, de mindig kell magunkkal vinni legalább egy személyt, aki ligyolmeztet, hogy merre van, s ha mái észrevette, akkor odaugorhatunk. Van 3 nyíl is korasó módban, a 2 oldalsó a 2 irányba való elfordulást mutatja, az egyenes meg egy gyorsabb módol.

Középen lehet:

SKIP TO DESTINY: Átugorja az unalmas utazási részt, de csak akkor ha a célpont már ismert hely.

CHANGE DESTINY: Célit vált.

BACK TO STARTING POINT: Ha korasgálunk, és már eléggé elkavarodtunk, ezzel visszauruk a kiindulási helyre.

TOWARD NEAREST PLACE: A legközelebbi ismert helyre irányozza a járművel.

Kukaccal is ugyanúgy kell mozogni, mint *omi*-vel, csak mint már mondtuk, nem lesznek rácsok és nem lönök le minket, ha *harkonnen* területre hatolunk ba. Oldalt ugyanaz a sas+nyílak lesz a térkép váltására.

Összesen ennyit a kezeléstről, most a tanácsok jönnek.

A stratégiái- és kalandrészek arósen keverednek, de egyik sem az a klasszikus típusú. A stratégia a lőszertermelési dolgokból, és *Harkonnen* elleni harcbei áll, baloldrtve a stratégiai fontosságú növényzetet is, amely megsemmisíti a lőszert és terjeszkedik észak felé. A kaland már egyszerűbb, de mindent a megalején.

KEZDET

Amint megérkeztünk a palotába (azaz belöltöttük a játékot), első dolgunk logyon az, hogy apánkkal beszélünk, aki elmondja, hogy minden hírszerzés ellenőre az apánk, *Leto Atreides* herceg Felszólt minket, hogy termelüssünk ki minél több lőszert, nahogy a császár vlszazhivja az egész családot.

Kéri, lőlogassuk meg *Gurney Hallack*-et, aki *CARTHAG-TUEK*-ben van jelenleg, s az ottani *fremen*-ekkel beszélget Induljunk kifelé a palotából. Utközben szőlünk oda anyáknak, *Jessicá*-nak is. Ja, a legbelső teremben van egy tükör is, amibe belanézve mestrálhatjuk szemünk kékjél, és ha már *fremen* barátónk, *Chani* is velünk van, ő is mellénk áll. Szállunk *omi*-ra, ugeijunk oda. Be a *SIETCH*-ba. *Gurney*-t vagyuk magunkhoz, s kiderül, hogy megbízható lické. Egy ideig ői logjuk cipelni. Azt mondja, lőlogassuk meg a 3 barlangot, győzzük meg a főnököket (**TALK TO ME, WORK FOR ME**), majd erasszük őket a lőszarnok. *CARTHAG-TIMIN*-ben nem nagyon lognak engedelmeskedni, legatábbis egyelőre nem. Persza, ha van valahol kombajn kapcsoljuk be azt is a munkába.

Fussunk vissza apucihoz egy *omi*-vel, mondjuk el neki a látottakat, mira megkér minket, hogy menjünk el a *STILLSUIT*-okért, amik olyan ruhák, hogy lefoglalják a párolgásunkat, satöbbi. Menjünk be a középső barlangba, s az ottani *fremen* elmondja, hogy innen keletre van egy barlang és ott kaphatunk lyeneket. Korassuk fel a barlangot, vagyuk fel a szállítmányt. Északra is mutat egy lyukat, ott is vannak *fremen*-ek.

Vissze a palotába. Apuci beldog. Ekkoira *Duncan Idaho*, régi barátunk is előbújik a palotában, s elmondja, hogy ő log a lőszert

termelésre vigyázni. Később ha küldeményt kár a császár, rája keresztül intézhetjük el azt is. Ha lefődeztünk egy olyan helyre, ahol a lickék nem hajlandóak fűszert bányászni, míg meg nem vizsgálják a földet, visszamehetünk *CARTHAG-TIMIN*-be, ahol most már szóbaállnak velünk, s elmondják, hogy ők azok a lenseges Vizsgálók. Szabadítsuk rá őket az új területekre, s menjünk haza.

Jessica segít abban, hogy ha valami gondunk van, szívesen segít. Jelenti apánk, hogy meg kellene keresni a tűtós termeket a palotában, mert ezek a *harkonnen*-ek sőtsem kakeckedtek az ilyen dolgokkal. Öttről az első teremben balra nyílik egy rejtett ajtó, de ahhoz, hogy megtalálhassunk, lel kell venni *Jessicát* egy **COME WITH ME**-vel. Szólni log, ha **TALK TO JESSICA**. zunk minden teremben Ott lesz egy kommunikációs szoba, amivel küldözgethetünk fűszert meg kaphatunk üzeneteket. *Duncan*-t korassuk fel, aki felszólt minket, hogy nézzünk kombájnok után, az egyik *SIETCH*-ben továbblrányítanak minket, majd kettő *HARVESTER*-t lelhetünk.

Most ideje lenna kombájnokot keresni. Kutassunk fel egy csomó *SIETCH*-t. Lesz amelyik ugyan nem lesz lakott, de dugig lesz kombájnokkal. Haza. Üzenet érkezett, amelyben *IV. Shaddam* császár üdvözl minket, s még jobban sürget az első szállítmány érdekében. *Duncan Idaho* elmondja, hogy van egy igen gazdag lelőhely *TUNO-TABR*-lől délre.

Repülünk *TUNO TABR*-ba, majd korassuk meg az említett *SIETCH*-t. Ez pontosabban dél-keletre van *TUNO-TABR*-lől. Itt a *fremen* lőnökön kívül egy valódi *fremen* lány is van, sajnos a gyengébbik minőségű. *Harah* a neva és megad 4 új barlang helyet is. Később *Jessica* felszólt minket, hogy töltsünk egy kis időt agyodul a sivatagban, de mindanképpen magányosan. Menjünk ki a pusztába, s egy **WAIT FOR EVENING, WAIT FOR MORNING**, azaz egy napos pihenő után visszalérvén anyánk elmondja, hogy képességeink igen csak megnöttek.

A legelső, *HABANNYA-TABR* helyen a lické eleinte nem akar nekünk dolgozni, később viszont kölétnek fog állni. Egy ideig kall vigyázni, nehogy északrbb *fremen*-eket küldjünk *HABANNYA* területre amíg van ott *HABANNYA fremen* is, mert összelűzésbe lognak egymással keveredni, s egyik sem akar majd dolgozni. Idővel elmúlik ez a bajuk is. Menjünk haza. Kb. a 14. napon megérkezik az üzenet, hogy kedvenc császárunk, *Shaddam* veit szíves és feladta az első rendelést, kb. 1000-1100 kg lőszert. Nézzük meg az üzenetet, majd menjünk *DUNCAN*-hoz, s szőlünk hozzá, míg egy **ARGUE-ACCEPT-REFUSE** menü nem jön elő. Mindig 50%-kal többet küldünk neki, mint amennyit kért, mert akkor 8 napig békénhagy, amúgy meg 4 naponta hívna. Egyszer küldhetünk kétszerest is, de nem muszáj, mert ekkor is csak 1 plusz napot kapunk. A kívánt alküendő mennyiséget **ACCEPT**-oljuk, majd mondjuk *Duncan*-nek, hogy **COME WITH ME**, s induljunk a kommunikációs terembe. Ott *Duncan* teladja, s **TALK**-oljunk hozzá, míg meg nem érkezik a válasz. Ennyit lenne egy lőszert-küldemény leledése, mindig kövessük ezt a sémát. Ha valaki részanná magát és vagy 3 napig nem küldena újabb szállítmányt a császár kérésé után, akkor jönnek a blyodalmi seregek, s az *Atreides* név már csak a múlté lesz.

Egy idő után *Duncan* megemlíti, hogy nem értana lavalak keresni, ahol csempészektről helene *omi*-kat meg egyéb felszerelésel vásárolni. Valóban jó lenne, kutassunk utánuk, a határmentí barlangban lakó *fremen*-

eket kérdezzessük. Ha mogvan egy falu, az jó. Ha **WEIRDING MODULE**-t is árul, akkor szuper. A megvásárolt cuccokért *Dunčan*-nél kell fizetni, aki megemlíti egy számlát, s a kért pénzt **ACCEPT**-eljük. Addig nem lehet a fickónál újból vásárolni, míg ki nem lizettük az előzőt. Ha jalenleg kifogyott a baltos a **WEIRDING MODULE**-ból vagy akármiből, miután kiflítettük az árárt, újból tesz neki. **ATOMICS**-okat egyikről sem lehet kapni, csak zaákmányolni *Harkonnen* városból.

A FREMENEK VEZÉRE

Valaki azt mondja, hogy *Gurney*-t nam találják egy időre. Induljunk el anyukáért, hogy segítsen már megtalálni őt, s csináljunk ugyanúgy, mint amikor a kommunikációs szobát kerestük. Ugyanonnem nylik, csak jobbra. A szobában *Gurney* fekszik, eléggő sralmas állapotban. Elmondja, hogy egy délre nyíló ajtót próbált, de elindított egy csapatát, s az elkábította. Tudomásunkra hozza, hogy egy *mentat*, azaz emberi stratiál abakusz jött, s a kommunikációs teremben van. Vegyük fel, hozzuk ide, a kinyitja az ajtót. Egy halom feyver lesz odabent. *Thufir*, a *mentat* megkér minket, hogy jobb lenne, ha szerezne nekünk egy *fremen* vezért, akivel rábírhathánk a *fremen*-eket a *harkonnen*-ek kiűzésére. *Harah* azt mondja, hogy ismert egyet, de nem tudja a nevét már. Menjünk el egy déli barlangba, kérdészködjünk a *fremen* csapatoknál, mira az egyik megemlíti egy bizonyos **STILGAR** nevet. Hopp, ez volt az aml nem jutott *Hamir* eszébe, de most már arra is emlékszik, hogy merre található.

Korossunk meg egy barlangot a palotától messze nyugatra, s induljunk oda. Ez **SIHAYA-CLAM**, ha minden igaz. Innen észak-nyugatra található egy barlang, amiben pedig *Stilgar* rejtőzik. Győzzük meg, szedjük fel. Elnevez minket *Muab'Did*-nek. Ettől mindenki csodálatosan érzi magát.

Most már választhatunk **SPECIALIZE IN ARMY**-t is. Ha valamelyik gyakorló csapatnál ott van *Gurney Halleck* is, akkor az sokkal gyorsabban lép szintet. Érdemes minden katonai csapatot lehetőleg egy helyen gyakorlatoztatni, úgy, hogy *Gurney* is ott van, s így hamar igen ütőképes seregbe tehetünk szant. Eleinto ugyan csak kys késeket találhatunk, meg egy-két tőzerpisztolyt, de csak türelem.

Jönni fog egy lányogetés *Feyudha Rauth Harkonnen*-től is, ismertebb nevén *Sling*-től (mármint ő játszotta a filmben ezt az alakot, meg itt is róla lett mintázva a figura). Össz-vissz annyit mond, hogy nam bizik a *fremen* katonák ütőképségében. Néha nap törjünk be a palotába a fűszer-tervezgetések közben, mert anyákn ehat arról tanácsot, hogy képesek vagyunk-e már telepátiikus kapcsolatot létesíteni, és hogy milyen távolságra.

CHANI-BABY ÉS A VEGETÁCIÓ

Kb a 20. napon *Harah* megkér minket, hogy vigyük haza. Miután ezt megtettük, *Stilgar* elmondja, hogy már régóta arra vágyott, hogy négyszemközti beszélhessen velünk. Megkér minket, menjünk el egy **OXTYN-TABA** nevű helyre, amit feltüntetett a térképünkön. Ott lesz a *fremen* nembőr No 2, aki azért már jobb bőr, mim *Harah*. *Chani*-a neve, s a játékban ő lesz a lelki támasz meg a barát. Dumáljunk vele, menjünk ki a barlangból, ki a sivatag egy üres részére, s várjunk ott ostig.

Akkor beszélgessünk vele, s... Cupp. Megpeesétőlódott a sorsunk, én a tied, ta az enyém, áso, kapa, nagyharang válasszon el bennünket, sabbbi. Egy csomó új barlang is napvilágra kerül. Egyik nap apánk

azt mondja, hogy meg egy-meg más *Harkonnen* báró palotáját. *Omi*-val indul és senki nam tudja morasztalni, nemsokára meg a helálhro is eljut hozzánk, mert lelőtől a gépót. Most szomorúak vagyunk ugye, ezért bosszúból szállunk repülőre, irány a *Harkonnen* palota, s minket is ugyanúgy megölnek. Happy-end for *Vlagyimir Harkonnen* (a bárónak az a neve). Já, a halálhírt valószínűleg telepátiikus módon kapjuk.

Azért *Thufir* is falhóbórodik, s almondja, hogy káre már valami jobb közlekedési eszköz is, mint az *omi*, mert azt mindig megölték, s lelővik. Amint kilépünk, *Stilgar* elmondja, hogy csak fussunk ki a sivatagba, s akkor megjelenik a **CALL A WORM** opció. Hívjunk egy kukacot, lovagoljuk meg, majd fussunk el **HABANNYA-HAGR**-be a kukacal. Található egy szőlősapda, meg egy halam víz. Elmondja *Stilgar* a víz eredetét, meg lelajárl egy **WATER OF LIFE** nevű italt, amit egy bóbi-kukacból vonnak ki, amit vízbefojtottak. Igon veszélyes ital, hatását még nem sokan óhták túl. Felajánlja *Stilgar*, hogy kipróbálhatjuk, de egyelőre na tegyük, mert nem nagyon ízlene. Vissza a palotába.

Meséljünk *Thufir* *Hawat*-nak a kukacokról, majd elmondja valaki, hogy megoldás található egyik kérdésünkre a palotában. Csip-pentsük fel a mamát, és látogassuk meg azt a termet, ahol egy *Gurney* előjött. Kiderül, hogy egy titkos átjáró van jobbra, s a szoba teli lesz mindenféle zöld növényvel. Anyucit hagyjuk is ebben a teremben. *Thufir* megemlíti a növényzetet mint feyvert a *harkonnen*-ek allan. Ugyan a feno se tudja, milyen kérdésre kaptunk itt választ, de nem baj. *Chani* megemlíti apukáját, aki sokat kísérletezett az ilyen növényekkel, s kéri, menjünk el hozzá, de először **OXTYN-TABA** legyen az irány (*Stilgar*-t is magunkkal kellene vinni). Innen nyugatra menjünk, s ott lesz a király. Miután bosszúltunk vele, megkér minket, hogy a környező barlangokból küldjünk ide egy-két *fremen* csapatot, aki segítene neki növénytermesztőket, **BULB**-okat előállítani. Váltsunk át egy-két környékből *fremen*-t **ECOLOGIST**-t és küldjük oda. Nemsokára készen lesznek a **BULB**-ok, s minden egyes új **ECOLOGIST**-nek adjunk egy lyet, akkor tud csak gazt termesztani. Ha esetleg olyan helyre küldönék **ECOLOGIST**-et, ahol még nincs szőlőcsapda vagy víz, először lel kell szerezni olyannal (**ASSEMBLY WIND TRAP**). A **BULB**-jaink száma véges, ezért a hasznos **ECOLOGIST**-ek száma sem korlátlan. Irány haza. *Jessica* megemlíti, hogy most már képesek vagyunk az élet vizeből inni, tegyük is meg. Egy-két napig eszméletlenül leszünk, de utána a mamához visszatérve elmondja, hogy teljesen *fremen*-ek lettünk, s az egész planétával kapcsolatot tudunk már teremteni.

BEFEJEZÉSHEZ KÖZELEDVE

Ekkor az egyik nagyobb fűszer-termelő csapat megbetegszik, s nem lesznek képesek dolgozni. *Chani* elmondja, hogy ő meg tudná őket gyógyítani, csak tegyük le a barlangba. Egy pár nap múlva megkapjuk *Chani*-től az üzenetet, hogy sikerült mindenkit kikúrálni, de emint éntomennének, kiderül, hogy *Chani* akunt, majd *Feyudha Rauth* küld egy szép levelet, hogy *Chani* vendégszeretőitüket és még sok mását élvezi(i). Ekkor már nem marad hátra más, mint ellogalálni a *harkonnen* területeket. Legyen legalább 6-7 katonacsoport **EXPERT** ismerettel és **WEIRDING MODULE**-al, és akkor könnyű dolgunk lesz. Több irányba is nyithatunk, de 2-3 **EXPERT+WEIRDING MODULE**-os csapat is elég egy határmenti erőd legyőzéséhez, viszont a palota környéki helyek igancsak cikisok. 6 csapatnál kevesebből ne is támadjuk, s a legjobb, ha

már addigra összeszedtünk pár **ATOMICS**-et.

Miután lagyóztunk egy aródot, a seregelnek azzal töltik az időt, hogy átelakítsák barlanggá, a csak utána hajlandóak mogint harcra azállni. Egy-egy erődben ex-legoly *fremen*-ek ta lehetnek, sőt ogynéhányban előgott *harkonnen* kapitány is van, aki nagyon csapkod a kérdjével. Ekkor kérjünk meg egy-két ottlevő személyt (*Stilgar*, *Fremen troop*), hogy **OVERPOWER THE PRISONER**, s ha már kettőnek szóltunk, akkor lebillinesoluk, s káphet valamit egy környékből erődről (hol van, milyen a védelme).

ARRAKEN-HARG-ban kollemetlen meglopátságban lesz részünk. *Chini*-t mégis meglették, a még ráadásul él is. Na, de ha már ott van, akkor menjünk kiszabadítani. Losz meg egy **ATOMICS** is ebben a várbán. Ha már minden aród a mienk, s csak a lőpalota maradt meg a *harkonnen*-ek birodalmából, menjünk vissza a palotába, s vigyünk minden mozgatható szeraplát egy helyre (*Stilgar*, *Chani*, *Jessica*, *Thufir*, *Gurney*). *Thufir*-t vlyük először.

Elmondja, hogy ha már itt vannak a többiek, hozzunk a palota körüli területekre 10 ezer katonát, s mindegyiküknek legyen **ATOMICS**-e is. Ha ott van a megfelelő számú sereg, *Thufir*-nak szóljunk, s azt mondja, hogy *Stilgar*-ral beszéljünk, ha al akarjuk Indriani a végső támadást (**ACCEPT**).

Ha mindent jól csináltunk, nemsokára kapunk egy üzenetet, hogy a *harkonnen*-ek megadták magukat, menjünk oda. Tegyük ezt. S lmo az end-sequence, amit annyi oldat óta vártunk. Sommi fontos nincs bönne, csak az, hogy te leszel az új császár, *Cham* meg a császárné, *Shaddam*-ot leváltjuk és száműzzük a többiekkel együtt... A leg-happybb a dologban a játékos, mikor meg-létja a lőirotot, jön a **DUNE II** is!

STRATÉGIAI HINTEK

- Ha csapataink esatáznak, siessünk ml is oda egy kukacal, mert jelenlétünk biztást ad nekik.
- Ha már kb 6-8 kombájnos csapat élóna az **EFFICIENT** szintet, érdemes egyszerre 7-t egy helyre irányítani (onnyit a max. csapat egy helyen), mert így sokkal hamarabb megtisztítjuk a lűszerből. Adjunk nekik lehetőleg *omi*-t is, vagy ha nem hát sűrűn momeünk, mert soha nem jön jól egy üzenet arról, hogy egy kombájnnal levelesabb. Ha mind **EXPERT** nam is nagyon érdemes több lűszerbányászt elkal-mazni, olyan hamar végeznek a területekkel.
- Először a *harkonnen* palotától nyugatra fekvő **ERGSUN**, **TSYMPO** és **SIHAYA** megyékből támadjuk a *harkonnen* erődöket, ott gyongébbok a katonák.



Sajnáljuk, hogy végo lett, de ennyi lett volna az első rész. Szörnyű, hogy néha milyen unalmas, valamivel pergőbb is lehetne a játék menete, de azért egy szép nagy summát zaebelehettek be **VIRGIN**-ek érto. Megérdemltek, klesoz munka. Hát, hogy e második rész milyen... **DUNE**-ből elég egyszerre ennyi, azt majd inkább a következő számban!

BASEBALL

TV SPORTS



A CoV 31-ben abban állapodtunk meg, hogy igen kevesen ismerik részletesen a baseball és cricket játékok pontos menetét. Nos, hogy minden fennmaradó félreértést tisztázzunk íme álljon itt pár sor a baseball szabályaival és a legelterjedtebb, legkedveltebb programok bemutatásával. Miután a cricketet már sikeresen beemeltük, az amerikaiak népszerűtől, szent sportjáról is essék pár szó. Annak érdekében, hogy végkép senki ne értsen semmit, menet közben az esetleges hasonlóságra és eltérésekre utalni fogunk!



Mindjárt az első hasonlóság, hogy mindkét játékot emberek meghatározott számú hal-maza — jelen esetünkben pontosan kilenc — játsza, amit csapatnak hívunk. Ebből pontosan kettő van! Kétszeresre jut egy kemény tabda, ütő és kütönböző funkciókat betöltő bírálók! A hajtás után elütés következik, amelyet az azonnali rohángászás, tébolyult kősz követ (Ez ismerős. En is mindig elütöm az időt, azután nem győzők rohanni, hogy beérjek a HQ-ra — CoVboy). A pontszerzés itt is jutással történik, amit a megított távolság alapján értékelnek! Egy egész pontot (run) akkor szerez az adott csapat, ha a futójátékos egy teljes kört megtesz, ám hogy is néz ki az a kör és maga a pálya? (A kör úgy néz ki, mint a CoV 15 borítóján: 300 fokos — CoVboy) A terep legfontosabb része egy élőre állított négyzet, egy szemantik gyémántforma, ezért is nevezik kint diamondnak. A négyzet csúcsai kerek 27 m-re helyezkednek el.

Hogy miért pont 27 m-re, az rögtön kiderül, ha megtudjuk, hogy ez pontosan 90 lábi! Az egyik csúcsból kiinduló két azarat meghosszabbították 72 m-re, ami nem más, mint 240 láb megfelfújós (érdekes, hogy egyes esetekben ez az érték más és más stadionban igen különböző lehet). A két szakasz által meghatározott negyedkörök a tulajdonképponi pálya (field), ami további részekre bomlik. A gyémánton kívüli terület a külső pálya (outfield), míg az azon belüli részt megjelölő módon belső pályának hívják (infield). A külső ívet rendszerint magas fal határolja az esetleges kiütések elkerülése érdekében. Na, de a lényeg a négyzetben belül látható. A négy sarok egytől egyig külön elnevezést kapott. A kiinduló alappont (base), ahol az elütő játékos (batter) helyezkedik el: hazai pontnak (home plate) hívják, majd az áramutató járását ellankasztó következik az első (first), a második (second), valamint a harmadik alappont (third base). A három bázispontot négy védőjátékos őrzi, első, második és harmadik alapombor (baseman) és egy beugró kolléga (shortstop), aki a második és a harmadik pont között távolkenyedik, illetve az esetlegesen kihagyott labdákat ligyeli. Ok a gyémánt területét védik (infielders), azaz szemben a terap külső ívén torposzkodó jobb (right), közép (center), illetve balvédők (outfielder) a külső pálya felett őrködnek (outfielders).

A mérkőzés szettakból (innings) áll. Egy szett során az egyik csapat támad, és a másik védekezik, a miután kihasználták lehetőségeiket, szerepet cserélnek. A támadók célja a lehető legtöbb pont (run) összegyűjtése, míg a védekezők az ellenfél kiejtésén fáradoznak. Egy teljes pont, vagy lefutott kör akkor érvényes, ha a futójátékos mindhárom bázisponton elhelyezett gumilapot érinti. Az ítélet meghozásában a megfelfújós pozíciókban bábáskodó (hasaló, grigoló, kúszó-mászó) bírálók hivatalosak. Egy játékész addig tart, amíg mindkét fél kiejt 3-3 tagot a szembonállók csapatából

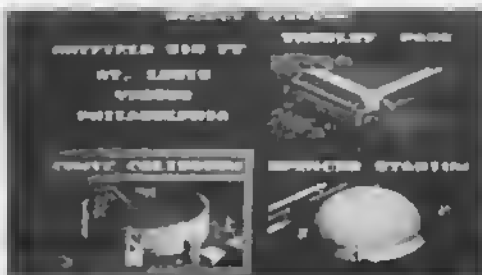
(Ez egy érdekes nyálvezet lehet — CoVboy). Ezek után a szett véget ér.

Fontos szabály, hogy a baseball nem időre megy. Ebből egyenesen következik, hogy a döntő tényező a lejátszott szettek száma. Így mindkét csapat azonos számú lehetőséget kap a pontok gyűjtésére. Amennyiben a kijelölt menetszám (az általában kilenc) után sem vergődnek az együttessék zöld-ágra, a meccset addig kell játszani, amíg döntéltentől különböző eredmény nem születik. Ha a támadó csapat győzelme az utolsó szett előtt már nyilvánvaló, akkor lemond pontszerzési jogáról. Ez egy iratlan szabály!

Hogyan is néz ki egy mérkőzés? Nos, hét mezőnyjátékos a már említett helyeken tölti be védelmi szerepét, három a külső, négyen a belső vonalon táboroznak. Ezzel szemben a hajtó, vagy dobó (pitcher) a diamond közepén a hazai alapponttól kb. 20 méteres távolságban található. A négyzet első csúcsán az ütő (batter), mögötte a fogadó (catcher) és szoros közelségben a mindezeket albirító egyén (umpire-in-chief) foglal helyet.

A híres baseball ütő (bat) egy általában fából készített, sodrófa alakú, fogó részénél elvékonyított szerszám (sejnos a hazánkban kialakult falhasználói réteg nem labdák, hanem golyók, tábszárcsontok és bordák ütlegelésére alkalmazza). A méretekre a valamivel több, mint egy méteres hosszúság, a 7 centis szélesség jellemző. Persze profil varsonyzóknak az azon colra frizetett „ütőszaboszk” testhez illő „sodrófákat” készítenek. További eszköz a barrol bevont kemény labda (ball), melynek szélessége 7.6—7.8 cm, súlya 145 gramm körül. A fogadójátékos elengedhetetlen eszköze a kesztyű (catcher's glove), mely a nagy sebességgel közeledő golyóblis megszorító-sómet hasznos, és talán logjobban a hóiban alkalmazott prillangos kesztyűhöz hasonlítható. Az alkapót továbbá egy kalin-

utó, és hajítás-rendjére nyomjuk meg az **OPP**. ikont. Távozás a **Done**-nol, vagy újrakezdés a **Cancel**-löl. Soron következő sarkalatos pont a stadion kiválasztása. Vegyük észre, hogy mindhárom aréna különböző méretű és kinézetű, aképpen a pályák mérete, illetve tulajdonságai is különbözően alakulnak. Most pedig jöjjön az, amire oly régóta várunk! **Play Ball!!!**



Hajítás

Szóval a játék kezdőmozdulata a hajítás, ami nagyon fontos, sőt döntő jelentőségű lehet egy-egy szett kimenetelében. Nem mindegy, hogy az elütőjátékoshoz milyen sebességgel, hova és milyen íven érkezik a labda. Egy gyors dobást könnyebb kiütni a stadionból, míg egy lassabbat még csak korbácnak lehet tartani. A csevert dobással nehezebb a célzás, így alkalmazása ésszerűen az offenzív megzavarásához vezet. Mindezeket figyelembe véve a programozók törekedtek a lehető legrealisztikusabb kivitelezésre, így célozhatjuk, csavarhatjuk, tekerhetjük a labdát, de ha kedvünk tartja akár 84 mérföldes sebességgel is megküldhetjük a szemben állót. Nos, rátérve a programra, töltés után egy teljes pályás kép tárul elénk, a kép alján pedig egy eredményjelző tábla látható. Jobb felső sarkban a két csapat név szerinti, mellettük az elért pontszám, és a leküldött próbálkozások (*out*) illetve szettok (*inn*) száma. Ezalatt az éppen pályára szettnekedő ütőjátékos neve és jébbtelé a rá vonatkozó statisztika kapott helyet (AVG: *batting Average* — ütési átlag, HR: *Home Runs* — hazulütések száma, RBI: *number of Runs Batted In* — az egyetlen ütessel elért hazulütések száma). Jobb sarkban az aréna kieslyitett mása díszoleg, ami rendkívül hasznosnak bizonyult a futók és védők mozgásának figyelemmel kísérésénél. Egyetlen gombnyomással közelképet kapunk, ahol a következőkre lehetünk figyelmesek. A képernyő tetején a bal és jobb felső sarkokban a harmadik és első, míg a hajító mögött, közpén a második bázispont látható. Ez akkor jut fontos szerephez, ha az ellenfél vagy magunk már rendelkezünk előretelt futókkal, s aképpen szemmel kísérhetjük azok mozgását (lepakbdó futók). Bal eldelt legalul egy kis táblázatban a meccs statisztikái találhatók (B — dobó hibás próbálkozásai, S — ütő hibás próbálkozásai, O — leküldött elütők száma). A másik sarkban az előzőleg eldobott labda sebessége látható mérföld/óránban. A dobáshoz pontosan két gombnyomásra van szükség. Ha az első elkarommal egyldőben egy irányt is adunk a dobott labdának, akkor az a joy-jel meghatározott védőársunkhoz fog száltni, nem pedig az elütőjátékoshoz. Hogy teljesen tisztá legyen, többek közt ez a mdszer alkalmazható a lopakbdó futók megfékezésére is (PC-n a második joy-gomb lenyomásával és egy bázisírány megjelölésével éldető el ugyanez a hatás. A hajításhoz itt az egyes gomb egyszerű használata is olegendő). A labda rövid várakozási idő után visszakarúl a dobóhoz, vagy gombnyomással és irányadással egy másik mezőnyjátékosnak passzolható. Ezek után tekintsünk a kép aljára. Az ürdoldalon két négyszög látható, az egyikben maga az ütőjátékos foglal helyet, attól függően, hogy bal illetve jobb kezest. A két négyszög közt található az ütési zóna,

és ezek fölött meze egy kör alakú debó pointer. Mikor megnyomjuk a gombot, a labda azt a pontot veszi célba, ahol a pointer abban a pillanatban éppen tartózkodott. Amennyiben ez az irány nem lenne megfelelő csavarással, vagyis a joystick balra, jobbra mozgatásával korrigálható. A sebességet a kar fel, illetve lefelé történő elmozdításával befolyásolhatjuk, vagy ütészorúon a két módszer kombinációját is alkalmazhatjuk. Pl. egy gyors labdát először balra, majd a fétút megtétele után jobbra csavarunk. Ha nem érintjük a joy-t, az teljesen reguláris átlagos sebességű hejtáshoz vezet. Neha a gombnyomás és a dobás nem azonos időpontban történik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a labda nem a kijelölt helyre érkezik, csak két játékos esetén az ellenfél megzavarását segíti elő. Idővel hajítójátékosunk is tárdni kezd, amit elősegít az olhajított labdák száma, azok sebessége és a csavarástechnika gyakori használata. Ekkor a lövések is bizonytalanabbá válnak, amit a pointer folyorsult mozgása jelez. A menedzser képernyő (*manager's option screen*) segítségével lecsarélható a tárdt játékos ('F1' — *player 1*, 'F2' — *player 2*).

Mezőnyjáték

Az elütés után azt a mezőnyjátékost irányíthatjuk, amelyik a legközelebb tartózkodik a labda várható leéldetésél pontjához. Emberrünk pozícióját többek közt a képernyő alján elhelyezett kis „radarernyőn” is láthatjuk. A repülő labda becsapódási pontját, illetve lapos ütésnél pályájának irányát egy villogó kis célkereszt jelzi. Célnak ennek a pozíciónak az előlése, mielött a labda leesne, vagy keresztülhaladna az adott ponton. Magas ütések előléésénél a joy-gomb megnyomásával egyldőben nyomjuk a kar fel-felé, oldal ugrásnál pedig bal, vagy jobb irányba. Amennyiben úgy érezzük, hogy egy másik védőjátékos nagyobb esélyekkel indulhat a labda megszerzéséért, a gombnyomással egyldőben húzzuk a kar lefelé (PC-n egyszerűen csak a *keltes gombot* használjuk). Az ilyen váltás egyldkánt alóbb-utóbb automatikusan is bekövetkezik. A labda megszerzése után vagy futunk a kiszemelt alappontoz, vagy a levegőben levádbbítjuk a megfelelő bázis kiválasztásával (jobb — első, fel — második, bal — harmadik) és a gomb megnyomásával. Amennyiben az egyik alappontot tartózkodó emberünk birtokolja a labdát és lutasra szeretnénk birni, ekkor a joy-gommbal (PC-n a másodikkal) szabóddhatjuk ki és terelhetjük egy másik sarok irányába. Ha a laszti arra a bázispontra érkezik, ahol futó tartózkodik, felhangzik a további pontszerzést megakodályozó „*safe*” kiáltás. Abban az esetben, ha nem sikerült egy ütőt sem kiejtenünk és már három futó tartózkodik a pályán, a négy pont veszteségnek lehetőségét egy figyelmeztető szignál jelzi. A játék végén a boggyó automatikusan a hajítóhoz kerül, s miután mindenki elfoglalta a helyét, hivalelesen is véget ér a megkezdett menet.

Ütés

Az ütés talán még több tudást és felkészültséget igényel, mint az előzőek. Feladatunkat nehezíti az offenzív csavarástechnikája és a különböző labdasobességek. Először a kar mozgatásával pozícionáljuk hősünket a négyzetben belül a megfelelő helyre, majd a gombbal suhintunk a szükséges pillanatban. Az ütés többször is megismételhető a hejtást megelőzőleg a pontos lábhelyzet beállításiának érdekében. Ha a gombot olengedjünk, a játékos félbehegyje a suhintást. Fontos, hogy ne üssünk a szemben lévő (*outside*) és a saját (*inside*) négyzetünk fölett olrepülő labdákra, ekkor ugyanis a hajító helyett nekünk jár a rosszpont „*Fault*” jár egy pontos labda el-

engedéseért és ponttallon ütésért is. Két hibapont után a pályán kívülre vágbbdó labdákért már nem jár büntetés, viszont még egy pont beszerzése után a „*you are out!*” alhangzására távozunk kell. Érdekes és sokkal könnyebb módszer a lepattanó labda (*bunting*), mivel nem ütünk, hanem léleg guggoló helyzetben a repülő laszti elő tesszük az ütőket, azáltal az a közelünkben ér földet. A funkció a kar lehúzásával és a tűzzel (PC-n a két gomb egyszerű nyomvatartásával) működtethető. Ezt követően a joy jobbra, illetve balra mozgatásával befolyásolhatjuk a lepattanó labda pályáját.

Futás a bázishoz

Miután sikeresen oltatádtuk a labdát és az magas ívöl telrva az aréna másik vége felé repül, ütőjátékosunk automatikusan eldobja szárszámát (...közben a lefátón üldő hédgyak hangos futtykoncert közepette olinidulnak a kljárat falé — *CoVboy*), és az első alap felé igyekszik. Egyes esetekben az alapokon tartózkodó futók is megiramodnak, de ha ez nem történik meg, akkor a joystick megfelelő bázisírányba (jobb — első, fel — második, bal — harmadik) történő elmozdításával ösztéklőhetjük embereinket a cél előléésére (PC-n a második gomb megnyomása is szükséges). Miközben két alappont közt rehangászunk, a kis menitően mindenképpen kísérjük figyelemmel a labda és az ellenfél mozgását! Fontos, ha egy futó elért a következő bázist, már nem terhet vissza az előző pozícióra. Szóval ha szükséges, állítsuk meg a futást a gomb nyomvatartásával (PC-n a két tűz egyszerű használataval), majd a tűz lanyomásával egyldőben mutassunk a megfelelő sarak irányába. Ekkor futóemberünk — olkorölve e kiesést — visszatér az előző alappontra. Amennyiben az ütés a lehető legjobban sikerült, tehát a stadionon kívülre esik, a program automatikusan vezérlésre vált. Ekkor nem akad más dolgunk csak hátráddólni a karosszékbén és laaratni a dícsőséget.



Lopakodás

A sottenkedésnek is három tázisa van (*short* — rövid, *medium* — középos, *long* — hosszú). Amíg a korábban említett írányek figyelembevételével válasszuk ki azt a bázist, ahol lopakbdni akarunk, majd nyomjuk meg a gombot egyld háromig onnyiszer, amilyen hesszan ohojtunk lepakodni. (PC-n a második tűzgomb alkalmazásával majd a kívánt sarok megjelölésével juthatunk előre). Ismétöljük ezt meg annyiszer, amilyen messza merészködünk megszivesebben. Legünk rásen, mert a hajító játékos barmoly pillanatban kiejthet egy-egy csalafinta dobással. Vészhegyzet esetén, a rövid és közepes lepakbdásnál a futó automatikusan visszatér a kilnduló bázisra, hosszú kimozdulásnál (*steal*) azonban az előtte lévő alappont felé vesz az írány. A visszatérést elősegíthetjük a joy-gommbal és az elhagyott bázis megjelölésével.

Fontos funkció billentyűk

- 'F1': Első játékos menedzser képernyője;
- 'F2': Második játékos menedzser képernyője;
- 'F3': Szünet;

V4: Újraindítás;
F5: Hang ki/be;
F6: Játéksebesség kontrol;

Menedzser képernyők

Gyakran előfordulhat, hogy nem vagyunk megelégedve egy-egy játékos aznapi teljesítményével. Embereink különböző képességekkel rendelkeznek, tehát nem egészen közömbös a pályán történő elhelyezésük, és bevetésük sorrendje sem. Mint edző, a csapatmenedzser lehetőségünk nyílik mérkőzés közben taktikai parancsok osztogatására, sőt játékosok lecserélésére is. Ebben segítenek a az 'F1' és 'F2'-re előhívható menedzser képernyők, melyek bármikor elérhetők a labdamenetek közti szünetben. Védőkező csapat esetén megváltoztathatjuk a mozónyjátékosok elhelyezkedését (*reposition defense*), valamint loválthatjuk aláradt hajtójátékosunkat is.

Védelem átrendezése

Az opció kiválasztása után a következőket láthatjuk. A képernyő két fő részre oszlik, bal oldalt a belső (*infield*), míg jobb oldalt a külső (*outfield*) mezőnyjátékosok felállítását változtathatjuk. Mindkét kategóriában külön választhatunk mélységet (*depth*) és lépéstávolságot (*shift*). Középen a pálya kicsinyített mása, s azon embereink pillanatnyi elhelyezkedése található. A mélységet, azaz távolságot mindkét esetben három kategóriában határozhatjuk meg (*Normal* — átlagos, *Shallow* — sekély, vagy közeli, *Deep* — mély, vagy távoli). Lépésköznl mindhárom eddigi említett lehetőség további három variációra oszlik (*Normal* — szabályos, *Left* — bal oldalra tömörülés, *Right* — jobb oldalra tömörülés), illetve a diamond-on belüli védők közül alkalmazhatjuk az első és a harmadikat az őrzendő vonalak közelébe (*guard lines*). A táparancsok közt a joy-jal közlekedhetünk és gombnyomásra választhatunk a felsorolt stratégiák közül. Mindig az a variáció érvényes, ahol a szöveg lehe-
rean világít. A játéktörre az *exit* parancsral távozzunk.



Játékosok cseréje

Védőkezős esetén lecserélhetjük a hajtót, vagy a mozónyjátékosok kiosztásán is változtathatunk. Miután kiválasztottuk ezt a menüpontot, egy a korábban ismertetett csapatelrendező képernyőhöz hasonló krea-
límány tárul elénk. A működése is teljes egészében megegyezik azzal. Először a dobót (*pitcher* felirat alatti név) válthatjuk le, azzal hogy a joy-gombbal ráclicketünk, majd a felsorolt nevek közül keresünk egy megfelelő beugróst (*bullpen* táblázat). Annyi a különbség, hogy az eredeti hajtó kiesik a lehetséges játékosok sorából, tehát a mérkőzésen a továbbiakban már nem vehet részt. A mozónyjátékosok cseréjénél is hasonlóképpen járunk el! Válasszunk egy felesleges embert (*lineup* oszlop), majd a kispadról helyettesítsük valokkal (*bench*). Ugyanúgy, mint az előző esetben a lováltott kolléga, a játékosban többet már nem vehet részt. A funkciók billentyűkkel a védők pozícióit cserélgethetjük, annak ellenére, hogy a valódi játékban erre nincs lehetőségünk. Tamedás esetén nincs változtatás, akkor csak az útbjátékos (*batter*) és a futók (*runners*) váltása oldható meg (*bench*).

TV Sports Baseball Manager

A sportprogramok másik mutfaja — az akciórészek szimulálása mellett — a menedzser játék. Szerencsére a TV Sports Baseball készítői mindkét változat kedvelőire gondoltak. Mint edző, sőt menedzser saját csapatot birtokolhatunk, szervezhetünk és irányíthatunk, s rajtunk múlik, hogy az csúcsra ér, vagy éppen elbukik. A lőmonüben a *League Play* pont kiválasztásával átléphetünk ennek az izgalmas világnak a kapuján, s miután ezt megtettük, már csak egy dolgot kell eldöntanünk. A baseball-t, akár a labdarúgást, vagy a legjobb más csapatot idényonként játszák, így lehetőségünk van elkezdani egy új szezant (*new season*), vagy folytathatunk egy korábban lementett állást (*continue season*), amit majd később tárgyalunk.

Csapat szervezés

Ott tartottunk, hogy magunk vesszük át az edző szerepét, így mi döntünk a lényeges változásokról is (ki, mikor, hogyan és hol játszson). Úgyes stratégiával kihozhatjuk a legjobb játékosainkból, elnyomhatjuk az esetleges hiányosságait, és a megnyert meccseink számosságától függően akár világklasszis is válhatunk. Szóval leandó sztráként első lépésünk, hogy kiválasszuk az *Edit Team* menüpontot, s kíváncsiak a *Team Menu*-ben találjuk magunkat. Tulajdonképpen az nem is menü, hanem egy táblázat, hasonló ahhoz, amit az akciórész csapatválasztásánál tárgyaltunk. 26 nevet látunk a képernyőn, losztva nemzeti és amerikai ligákra, mindkettőt további keleti (*eastern*) és nyugati (*western*) divíziókra. Ez tökéletesen hűen tükrözi a valóságot. Válasszunk egy csapatot, amelyet az elkövetkezendő teljes szezonban irányítani szeretnénk. Miután ez megtörtént, megpillantjuk a gárdát bemutató táblázatot (*team roster*), ahol minden lényeges információt megteudhatunk csapatunkról, és változtathatunk azokon a képességeken és a statisztikák arányában. A rendszer a következő olpon-
tokra eszlik:

Csapat információk (Team Info)

A táblázat ezen részén határozhatjuk meg a csapat hovatárolzósát, vagyis a tulajdonviszonyt. A *Team Name* sorben megváltoztathatjuk a az eddigi nevet. Nyomjuk meg a joy-gombot, potyogjunk be egy általunk választott max. 13 karakteres szót, majd *return*-nel távozzunk! A *Team Abv.* (*Abbreviation*) fejezetben ugyonennek a névnek a rövidítése adható meg. Ugyellünk erre, hogy a négy betűs mozaikszó fropánsan tükrözze az eredetit, mivel a játék során viszonylag gyakran használatos. Hasonlóképpen járunk el az *Owner* opciónál is, ahol a tulajdonos nevét gépcelhetjük be. Ez mindenképpen azükséges, mivel a csapat ilyenkor vált gépi vezérlésről emberi irányításra. A későbbiek során bármikor visszakapcsolhatunk computaras irányításra a játékok közti szünetben.

Csapat statisztikák (Team Record)

Ebben a sarokban a program számolt adatokat jelenít meg, amelyek tükrözik az együttes múlt évodi és jelenkori teljesítményét. A mutatók a mérkőzések során aktuálisan változnak. Eppen ezért az itt található adatok egy része nem változtatható meg!

Játékosok elhelyezése és mutatói (Position Players)

Az itt látható oszlopban információkat olvashatunk a hajtók kivételével az összes játékosunkról:

Player's Name (NAME) — Játékos neve;
Bats (right, left, switchhitter) (B) — Utéltípus (jobb-, balkezes, váltóztípus);
Number of Home Runs Hit (HR) — Hazafutások száma;

Number of Runs Batted in (RBI) — Sikeresan klutott teljes futások száma;
Batting Average (AVG) — Utési átlag;

Az utolsó három mutató nem változik a ldony folyamán. Ahhoz, hogy módosítsuk a játékosunk adatait, clickeljünk a táblázatban egy kiválasztott névre. Rövid szünet után a szarancsés egyén személyes adatait tekinthetjük át (*Player's Personal Rating Screen*). Minden játékosnak vannak erősségei és gyengéi. Előtordulhat, hogy valaki kitűnő hajtó, emellett azonban pocsecsan védekezik, vagy még rosszabbak az ütőreflexei. Ebben a táblázatban minden áttekinthető, és ennek fényében az adatok a saját szánk ize szerint meg is változtathatók. Köpezhetünk szuperfelfutós játékosokat, mutatóik túlzott növelésével, vagy kialakíthatunk specialistákat sajátos szerepekre. Esetleg egy kedvencünk statisztikai mutatóinak aláérésére készíthetünk egyet. A számok megváltoztatásánál válasszuk ki a kívánt statisztikai elemet a *joy-stick*-kel, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor megjelenik az aktuális érték a bogépelhető maximum és minimum társaságában. A *max./min.* számok a statisztikai adatok kapcsolatából addódnak a többi érték függvényében változnak. Például egy játékosnak nem lehet több találat, mint elütése. Ebből egyenesen következik, hogy a maximum találatok száma meg fog egyezni az ütőpróbálkozások számával. Ha mindezeket átgondoltuk, beírhatjuk saját értékünkkel, majd *return*-nel távozzunk. Figyalem, egy pár adat átírására nincs lehetőségünk! Azoknak, akik idegenkednek a felesleges keresgétéstől, egy különleges segítség áll rendelkezésükre (*Guided Editlon Mode*). Ehhez a személyi adattáblázat megjeltenése után nyomjuk meg a tabulátor billentyűt, majd a *return* segítségével automatikusan mozoghatunk a statisztikai adatok közt. Bármelyik soron következő mutatót megváltoztathatjuk, majd *return*-nel a következőre ugorhatunk. Az üzemmódot ismét a tabulátorttal hagyhatjuk el. Játékosunk neve a képernyő tetején található. Megváltoztatásához az *Edit Name* opciót válasszuk! Ekkor a táblázat alján leltünk egy — a játékos mostani nevét megjelenítő — doboz. Kereszteljük át barátunkat, majd a *return*-nel távozzunk!



A találati statisztikák (*hitting stats*) megváltoztatása befolyásolja az alutó sikarességét a belkezes (*VSL*), jobbkezes (*VSR*) és mindonas hajtókkal szamben
At Bats (AB) — Utőspróbálkozások;
Hits (H) — Találatok;
Bases on Balls (BB)/Walks;
Strikeouts (SO) — Kitérőések;
Batting Average (AVG) — Utési átlag;
On Base Average (OBA) — Bázispanti otlog (kalkulált, nem változtatható);

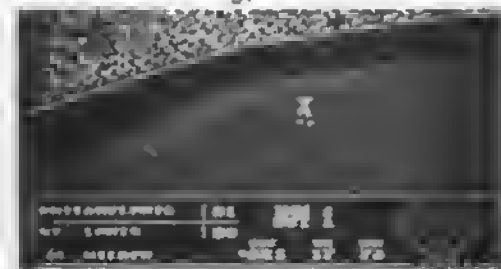
A futási statisztikák (*Power Stats*) az elütő-játékos képességeit alakítják ki a három típusú hajtóval szemben.

Singles (S) — Szimpla futás (nem változtatható);
Doubles (D) — Dupla futás;
Tripls (T) — Tripla futás;
Home Runs (HR) — Hazafutás;
Runs Batted In (RBI) — Klutott labdo,
Slugging Percentage (SLG) — Hatások (nem változtatható);

Mezőnyjáték statisztikák (Fielding Stats) a következő tényezőkből állnak:
Fielding Chances — Pályaesélyek;
Assists;
Putouts;
Errors — Hibák;
Overall Fielding Percentage — Teljes pályaesélyek;
Recent Average — Aktuális átlag (nem változtatható);

A tehetségi statisztikák (Skill Stats) az előző fizikai erőnlétre vonatkoznak. A számadatok 1-10-ig módosíthatók.
Bunting Ability (Bunt) — Ütés merev ütőtárással;
Running Speed (Speed) — Futási sebesség;
Throwing Strength (Arm) — Dobóerő;
Defensive Ability (Def) — Védekező képesség;
Batting Attributes (Bats) — Ütőstílus (három állású; right, left, switch);

A hátralévő elemek (miscellaneous Stats) egyik kategóriába sem illenek.
Games — Játzott meccsek száma;
Runs — Összes pontot érő futás;
Stolen — Lopkodások;
Cough — Rajtaképések;
Hit By Pitch — Testre érkező találatok;
Sacrifices — Sikeres önteláldozások száma, mikor a futó a saját kiesése árán egy másikat ment meg;



A **Cancel** ikon visszaállítja az árt adatokat eredeti formájukba a változtatások számától függetlenül, míg a **Clear** opció törli az összes mutató értékét. Az edítelés befejeztével a **Done** parancsot választjuk! Figyelem, miután ez megtörtént a korábbi táblázat már nem hozható vissza!

Hajító csapat (Pitching Staff)

A következő információk olvashatók a kilenc fős hajítógárdáról:
Player's Name (Name) — Játékos neve;
Position (PS) — Elhelyezkedés;
Throwing Arm (T) (R)ight, (L)eft — Dobókar jobb, bal;
Number of Games Won (W) — Nyert játékok száma;
Number of Games Lost (L) — Vesztett játékok száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;

A hajítók kiválasztása és „megtervezése” azonos módon történik az előbb tárgyaltakkal, csak a mezőnyjátékos adatai helyett a dobó mutatói láthatóak a képernyőn. Ugyanúgy változtatható emberünk neve és a statisztikai adatok is. A találati (opponent's Hitting Stats) és futási mutatók (opponent's Power Stats) tejezetel szintén megegyeznek a korábban bemutatottakkal, azzal a különbséggel, hogy nem a hajító, hanem az előző elleni esélyeket taglalják. Az első eltérő elem a hajító statisztika (Pitching Stats):
Number of Wins — Győzelmek száma;
Number of Losses — Vereségek száma;
Number of Saves — Mentések száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;
Hit By Pitch — Ütőjátékost ért találatok száma;

Days Rest — Pihenéssel töltött napok száma. (Minél nagyobb ez az szám annál jobb lesz hajítójátékosunk állóképessége);

Itt is megtalálhatóak a tehetségi statisztikák (Skill Ratings), ahol az adatok 1-10-ig állíthatók.

Curve — Csaverás;
Control of Pitches (Skill) — Dobótehetség;
Stamina (Fatigue) — Allóképesség;
Hitting Ability — Célzőképesség;

Az **Apperancas** fejezet a játékos bevetési gyakoriságát határozza meg.
Games Pitched — Aktívan játszott meccsek;
Innings Pitched — Aktívan játszott szettek;
Games Started — Elkezdett meccsek;
Games Finished — Befejezett meccsek;
Complete Games — Teljes meccsek;
Shutouts Thrown — Kicsések;

A **Cancel**, **Clear** és **Done** ikonok működése megegyezik a korábban bemutatottakkal.

Kezdő ütő felállítás beállítása

Miután a csapatszerző képernyőn a **LineUp** ikont választottuk, a felállást bemutató táblázatot pillantjuk meg. Két katalógust kell létrehozni majd elmenteni. Az első a balkezes hajítókkal szembeni (**LineUp VS/L**), míg a másik a jobbkezesek (**LineUp VS/R**) ellen lép érvénybe. Természetesen a rendszer összecsapás közben is alakítható a Menedzser képernyők segítségével, de sokkal praktikusabb és idő szempontjából takarékosabb ezt előre megtervezni. A táblázat felső része a kezdők neveit mutatja, alsó fele pedig a kispadon várakozó cserejátékosokét. A cserehez először jelöljük ki egy nevet az első kategóriában, majd váltunk fal aggyal a kispadosok közül. Amikor kialakult a megfelelő brigád, akkor a nevek cserélgetésével meghatározható a végleges ütőssorrend. Miután a balkezesekkel végeztünk, áttérhetünk a jobbosak szervezésére.

Hajító sorrend meghatározása

A **Rotation** ikonra klikkelve a hajítók következő rendjét adhatjuk meg. Az ütőjátékosokhoz hasonlóan itt a dobók személyét és a pályarölépés sorrendjét határozhatjuk meg. A maximális arány — hét kezdő és két tartalékos —, előző veszélyes összeállítás 162 mérkőzés erejéig. Így a javasolt optimális érték 5:4. A csere és a követési rend meghatározása azonos módon történik az előbbiekkel, azzal a különbséggel, ha az arányon szeretnénk változtatni, akkor az egyik kategóriában név helyett üres mezőt kell választanunk. Miután minden kívánt játékost és összeállítást megterveztünk, a **Cancel** és **Done** ikonok értelemszerű használatával elmenthetjük a kialakított állományt. Eddig azonban csak egy csapat mutatóit tekintettük át. A **Done** használata után újra a ligatáblázat kerül a képre, s klemelhetünk egy másikat a 26 átszervezésre váró csapatból. Amennyiben az összes kívánt együttest átvilágítottuk menjünk a **League Menu**-re, majd használjuk a **Sava League** parancsot. Ezzel az összes újítóg bagépoit adatot a program a régiókkal összevetve egy vadonatúj ligaként menti el.

Liga játék

A csapatok közti idényverseny megkezdéséhez a lőmenüben válasszuk a **League Play** opclót, majd a soron következő képernyőn a **Continue Season** ikonra klikkeljünk! Ekkor a program egy táblázat formájában bemutatja az első körből soron következő összes mérkőzést (Game 1). Addig

nem kezdhetjük el a második monet (Game 2), amíg az első fejezet te nem zárult! Amennyiben szeretnénk lejátsszani egy mérkőzést, olyan párost kell választanunk, ahol az egyik telet nem a computer vezérli. Ezeket a csapatokat piros betűvel tüntették fel (a tekete felírá a számítógépes kontrollt jelenti). Ha ez megtörtént, akkor clickeljünk a **Play**-re! A meccs befejeztével a procedura kezdődik újra, egy másik játékos által irányított egyesület megjelölésével. Előfordulhat azonban, hogy mindkét fél embert játékot igényel, ilyenkor a fogadó csapat az agyas, a látogatók a kottas játékos irányítása alá kerülnek. Azokat a mérkőzéseket, amelyeket 'A' (automatikus) jelöléssel láttak el, a számítógép maga játsza le, mikor a **Play** ikont használjuk. Amikor nem computeres csapatot indítunk újtára, egy stadionban magunk vesszük át az irányító szerepet. Ezáltal a gép dönti a többi meccs végső kimenetelét, melyeket meg is tekinthetünk a mérkőzés végén. Ha szeretnénk tudni a computeres meccsek eredményét, mielőtt a saját mérkőzésekre sor kerülne, akkor bizonyosodjunk meg arról, hogy egy összecsapás sincs kiválasztva, majd az összes magunk által irányított meccs jelzősét állítsuk át 'A'-ról 'H'-ra (Hold, tartás), és mindant, amit la szeretnénk játszani 'A'-re! Ekkor manjünk a **Play**-re! Amennyiben egy olyan mérkőzést tekintenénk meg, ahol a számítógép játszik maga ellen, állítsuk azt 'H'-ra, majd nyomjuk meg a **Play**-t!

Ezután válasszuk ki a meccset és játsszuk le! Lehetőségünk nyílik arra, hogy egyes mérkőzéseket, amelyek egyébként kézi irányításúak, a géppel játszassunk le. Állítsuk a kiválasztott meccset automatikusra, majd használjuk a **Play** ikont! Az utolsó menüpont a meccsekre vonatkozó statisztikai adatokat tárgyalja (**The Stats Menu**). A program három megközelítési módszert támogat (**Schedules** — Táblázatok, **Standings** — Helyezések, **Statistics By Team** — Csapatstatisztikák). A táblázatoknál mindig csak egy játékkör kerül a képernyőre. A kép alján látható négy ikonnal lapozhatunk az idények között (balról jobbra: vissza 10 játék, vissza 1 játék, előre 1 játék, előre 10 játék). A rendszerből **Done**-nal távozzunk. A helyezések kiválasztásakor a győzelmek, veszteségek és állások tekinthetők meg. A csapatstatisztikák megjelölése után válasszunk egy egyesületet, amelyről információkat szeretnénk beszerezni! Az **Offense** és **Pitching** ikon használatával az egyes játékosok találati arányát és hatástókat ismerhetjük meg!



Hét ennyi lett volna a **Minscape** híres TV Sports sorozatának (Basketball, Football, Boxing...) egyik tegerősebb tagja a baseball. A hasonló témában megjelent programok körében is lazán megállja a helyét, talán nem is az akciórész, hanem a manager fejezet élethű kidolgozása alapján. Az olyan öreg klasszisokról, mint az **RBI** vagy a **Microleague Baseball** igény esetén egy későbbi számban szívesen beszámolunk.

És végül egy thanx: ez a leírás nem jöhetett volna létre, ha nincs a **GURU** (A Szórakoztató Informikai Magazin) szerkesztőcséga, mivel ők biztosították számunkra az eredeti programot az összea tartozékával!

64

CSAK LEMEZRE!!!

12 O'Clock — logikai — 117
 A.T. Wrestling — sport — 138
 All American Baseball — sport — 121
 Arena G. — akció — 178
 Arkanoid — falbontó — 155
 Arkanoid II. — falbontó — 152
 BMX Simulator — BMX verseny — 187
 BMX Simulator II. — BMX verseny — 191
 Boulder Maker II. — játékkészítő — 188
 Captain Dynamo — ügyességi — 123
 Catch — ügyességi — 110
 CROSS IT — logikai — 100
 Deliverance — akció — 136
 DEMON'S EMPIRE — akció — 170
 Diggins — Tili-Holi — 134
 Dr Foster — logikai — 126
 Dragon's Lair — kaland — 1SD
 English Soccer — foci — 1SD
 Expire — akció — 137
 Fighter Pilot — rep. gép. szimulátor — 267
 Final Encounter — lövöldözős — 197
 Frankenstein — akció — 180
 Frost Byte — ügyességi — 145
 Gazza's Super Soccer — sport — 148
 HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
 HIRNRIS — tetris — 45
 Indoor Sports — sport — 1SD
 Leaderboard III. — golf — 152
 Lode Runner Prt. — mászkálós — 1SD
 Lode Runner II. — mászkálós — 1SD
 Magic Marble — logikai — 121
 MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
 New Krakout 4. — falbontó — 169
 PHILIPPIC — logikai — 131
 Pitstop II. — autóverseny — 173
 Plexonoid — falbontó — 106
 Pub Games — ügyességi — 1SD
 Return of A. — zenedemo — 138
 Slide — logikai — 142
 Spheron — ügyességi — 184
 Street Sports Basketball — sport — 1SD
 Strip Poker — kártya — 1SD
 Super Cycle — motorverseny — 1SD
 Tin Tin On the Moon — ügyességi — 1SD
 Tour de France — kerékpárverseny — 1SD
 Typhoon — lövöldözős — 1SD
 Way of the Tiger — akció — 1SD

CASTLE OF TERROR

— kaland — 23D

MEDIEVAL LORDS

— stratégiai — 2 SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldatra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!



PC

Air Warrior — repülés — 3HD — EGA, VGA
 Alcatraz — akció — 1HD — EGA, VGA
 Amazon — kaland — 8HD — VGA
 Batman Returns — kaland — 7HD — EGA, VGA
 Battle Chess 4000 — sakk-akció — 10HD — VGA
 Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
 Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
 Curse of Enchantia — kaland — 4HD — EGA, VGA
 Double Dragon 3 — akció-kaland — EGA, VGA
 Dune 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
 Eric the Unready — kaland — 6HD — VGA
 F15/III. — rep. gép szim. — 6HD — VGA
 Harrier Jump Jet — rep. gép szim. — 7HD — VGA
 Inca — akció-kaland — 12HD — VGA
 Ivanhoe — akció — 164K — EGA, VGA
 Keen — akció — 150K — EGA, VGA
 Lemmings 2. — logikai — 593K — EGA, VA
 Loom — kaland — 1178K — EGA, VGA
 Mahjong Pro. — táblás — 2HD — EGA, VGA
 Metal Mutant — akció — 439K — EGA, VGA
 Operation Wolf — akció — 617K — EGA, VGA
 Pirates! — stratégiai — 2DD — CGA, EGA, Herc
 Push Over — dominó — 1324K — EGA, VGA
 Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
 Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
 Slim Life — életjáték — 1HD — VGA
 Spelljammer — kaland — 4HD — EGA, VGA
 Ultima Underworld 2. — kaland — 10HD — VGA
 X-Wing — űrhajós — 6HD — VGA

SPELLJAMMER

— kaland — 4HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES

CENTER



AMIGA

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nével és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-88426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán más nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtétele (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, énelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehelőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszbortékekért cserébe — elküldjük 1992/3 teljes katalógusunkat

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

Aquaventura — akció — 1 lemez
 Bard's Tale III, Constr. Kit. — szerkesztő — 3 lemez
 Carnage — autóverseny — 1 lemez
 Cattivik — akció — 2 lemez
 Ch. Ship Manager — focimanager — 2 lemez
 Chaos — zenedemo — 2 lemez
 Colorix — logikai — 1 lemez
 Compute a Race V5.2 — stratégiai — 1 lemez
 Conquest In Japan — stratégiai — 2 lemez
 Crazy — zenedemo — 1 lemez
 Curse of the Dragon — logikai — 1 lemez
 Cyber Emplro — kaland — 2 lemez
 Das Schwarze Auge — kaland — 8 lemez
 Demnine — akció — 2 lemez
 Diabolik 6. — akció — 1 lemez
 Domingo — logikai — 1 lemez
 Dreadnoughts V1.1 — stratégiai — 1 lemez
 Dylan Dog III. — akció — 1 lemez
 Dylan Dog IV. — akció — 1 lemez
 Dylan Dog Through the G. — akció — 3 lemez
 Dynatech — stratégiai — 1 lemez
 Elevation — akció — 1 lemez
 Erben des Throns — kaland — 3 lemez
 Farglagging Av Kartan — logikai — 1 lemez
 Funky Trax — zenedemo — 1 lemez
 Game of Life — stratégiai — 1 lemez
 Happy Poker Prof. — kártya — 1 lemez
 Howzat One Day Cricket — sport — 5 lemez
 International Truck Racing — kamionverseny — 1 lemez
 Joe & Mac Caveman Ninja — akció — 3 lemez
 Killing Machine — akció — 1 lemez
 Legends of Valour — kaland — 4 lemez
 Lionheart — akció — 4 lemez
 Nick Faldo's Ch. Ship Golf — sport — 2 lemez
 Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
 Parcheese — társasjáték — 1 lemez
 Penthouse Hot Numbers — logikai — 1 lemez
 Real Sports Boxing — sport — 1 lemez
 Roach Motel — akció — 1 lemez
 ROME AD'92 — stratégiai — 4 lemez
 Simpsons, Bart VS World — akció — 1 lemez
 Sleepwalker — akció — 3 lemez
 Smash — tenisz — 1 lemez
 Space Crusade — akció — 3 lemez
 St. Thonias — kaland — 3 lemez
 Stable Master — lóverseny — 1 lemez
 Sires — logikai — 1 lemez
 Super Raid — akció — 1 lemez
 Tex Mefisto — akció — 1 lemez
 Total War II. — stratégiai — 1 lemez
 Wolfen — kaland — 3 lemez
 World Hockey League Manager — manager — 2 lemez

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 6 lemez

DUNE

— akció-kaland — 3 lemez

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezsza-
 mosítást is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!*

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

SPELLHAMMER



Baljós név tűnik fel a lap tetején, legelőbbra nekünk baljós. SSI. Na értsétek félre, nem kaveredtünk velük semmiképp viszonyba, de viszonyt ti azótok, sőt lazonyt. Ha valaki nem jött volna rá ez egy sorry volt az Évkönyv 92'-beli cumók miatt a POD-ról. Azaz agyk részéről. Tényleg bocs, de véletlenül a lótlás egy régebbi (kb 2 éves és mára már megboldogult) verziója került nyomásra, amikor tényleg színta sammi nyoma sem volt az AD&D-nak komolyabban, a mi nem is feleltünk mást akkor, mint hogy a bomlófélben lévő alménkre hagyatkozhattunk. Vártuk már, hogy mikor jön egy halom „kedves” figyelemztető levél. Jött. Igen, hibások voltunk abban, mert sok hiba volt mind a tárgyareknél mind a varázslatoknál meg egy-kettő az alján is, de emekkora zűrd-ségeket írunk mi, kb. ugyanekkorákat írtatok ti is és egy halom hülyaságot senki sem vett észre, de azt hagyjuk, ez már a múlté, viszont megígérjük, hogy nagy merhaségeket nem fogtok ilyen ügyekben látni, hacsak mi nem akarjuk, vagy a nyomdászok...



Szóval az SSI-nél tartottunk. Amikor a TSR Inc. kiadott egy Spell Hammer nevű (vagy inkább Spelljammer, így egyben) világbook-ot — emiben lehet hajózáni meg utazgatni világok között, s az egész a Forgotten Realms-ból indul —, volt egy cég aki sokat látott benne, s elkezdtek code-olni egy klassz alapötletű stuffot. Amikor a grafikushoz jutott volna a dolog, az épp, hogy ludott 2-3 képet rajzolni, mikor a HQ-n lévő főlg kész program ekeleportátta magát a grafikushoz és azonnal egy ember hullá-ká változtatta, majd lenyolto. Szegény eodor bécélnak most saját meguknak kellett a többi ght megcsinálni oda is lett az egyik ember jobb kezének a mutató ujj, mert annyiszor nyomkodta az egérgombot, mikor ki eket töltött egy 320x200-as hátteret kökre, s nem találta a festőkezdabozt. Mindenesetre azért helárlódre elkészülték, s meg is lett a Spelljammer.

Hívjuk csak be a programot, ámuljunk el már az első pár sec-ben, azután hidegzuhany gyanánt fog minket érni a meglepetés. A grafika kb. 1987-es átlagos szintet üt meg, kb. a jó öreg C64 szintjén. Igaz, van itt ott pár tőrhető kép is, de átlagban az a jellemző, hogy amit digitiztek embereket, azok rondák vagy idomtalanok vagy nem tudják őket normális helyre tenni a háttérhez viszonyítva, ami meg nincs digitizva erre meg a legnagyobb jóindulattal is csak azt mondhatjuk, hogy egyszerű. Valójában 60% borzasztó, 40% rozsdaszín szemüveg feresztül nézve elmegy.

Egyszerűen érthetetlen számunkra, hogy egy ilyen volumenű cég, ekkora gyakorlattal, hogyan engedheti meg magának az ilyen kontár munkát. 1992-ben, ha valaki ilyen grafikkával elő mer állni, az számítson hidegebb időkre. Reméljük a Dark Sun majd újból esegit eloszlatni köteyleinket, de most hagyjuk, nézzük a leírást.

Emlékszik még valaki a jó öreg Elite-re? (Hogyne, valami feletetákos puzzle volt — CoVboy) Hát porsza, felejtéhetetlen volt, mászkálás, fereskodés, lövöldözés. Es nagy sikergame lett belőle. Ez nem hagyta hidegen ez SSI-t sem, s ő is elhatározták, hogy készítenek egy hasonlót, de boleteszik azt az AD&D pluszt is, ami jogukban áll, s először az SSI-nél a 2nd edition-t alkalmazták, emi annak aki nem ismeri az AD&D-t csak annyit mondhat, hogy itt a programban több a varázslat, meg hogy az elején kiírja: 2nd EDITION. Aki ismeri, annak meg nem magyarázzuk. Bár lehet, hogy a közkedve Bobobobs című rajzfilmsorozat inspirálta erre az SSI-t vagy a TSR-t, mivel ott is ílyesmi van, hogy vitorláshajókkal mászkálnak az űrben, meg egy esomó más anekronizmussal együtt.



A történetbe ott lépünk be, hogy mindenre-pos lorészegedésünk felé jó útemben haladtunk a helyi ivóban, Waterdeep városában, amikor egy vénember mesélni kezd a hajójáról, ami annyira különleges, hogy fel-felé is tud repülni, sőt az ember átvágtathat vele az égbeon keresztül a zord úron, ami telestele van más bolygókkal, napokkal,

holdakkal és más ohhoz hasonló hajóval is. Érdekes meséje nem lortotta volna tovább fenn figyelmünket, csak amíg a következő adag törpe sert ki nem hozta volna a kissé feltérszolgáltató-leány, de az öreg félrevert minket, mert olyan értelmes tekintettel néztünk rá (azt vártuk hátha fizet még egy sör), s elmondja, hogy a hajója ott parkol a kikötőben, a bennünk lát elég virtuális, hogy elvállalhassuk egy spelljammer szerepét. Most már csak e hecc kedvéért is kimegyünk vele, de amikor bemegyünk a hajózába, s az egy-két számunkra teljesen idegen műszert meglátjuk, csökken a sar okozta derűnk, majd amikor fel is szállunk, s lassan magunk mögött hagyjuk a felhőket is, bedobjuk a törülközőt. A következő pár hónap azzal telik, hogy kikötöt az öreg a spelljammer-ség minden furlangjára, ám egyik nap a late ágyának osk, s órozva halálának közöletét, ránkruházza a hajó jogát, s mielőtt még kilahtolna volna kötes színű lolkét, már ezen találta magát, hogy valaki segített neki ebben, s most az úrben lobeg valahol. Hát igen, egy OALLEON nagy vagyon, s isten tudja, meddig húzta volna még.

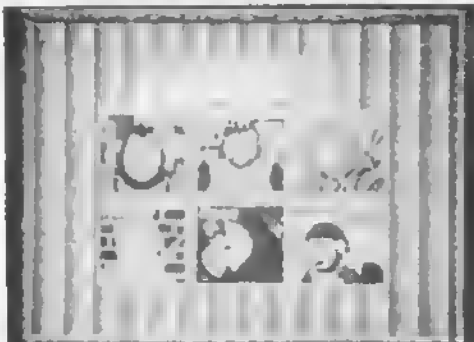
Ekkor lépünk be a történetbe, ami viszonylag rövidre lesz szedve, ha elfektünk a kereskedés időtől tovékenységétől. A kis univerzum, *Forgotten Realms* és a többiek világa egy kagylóba zárt naprendszer, legalábbis ez a hír járja, s mostanában egy kagylóknívű nép egyre szemtelenebb, s mindtöbbször támadja meg a békés kalózoikat és a vérszomjas kereskedő-hajókat. Ok a NEOGI-k. Pékszóbasú lények, a oddig nem is jelentettek nagy lonyegotást, mert a belháberű Igencsak legyengítette őket, de nemrég egy hatalmas hadvezér egyesítette őket, a oddig ennek senki sem tudott ellenállni. Azonban itt vagyunk most mi.

Első dolgunk legyen az, hogy egy személyünknek megfaleltó pofát tegyünk meg kapitánynak a hajóra, a célból a **CREATE CAPTAIN** pontot válasszuk. Ezután lesz pár pofa az osztály kiválasztás céljából, utána meg a fajánk meghalározásához. Mivel AD&D rész a játékokban csak ritkán jön elő, nem olyan fontos. Ha egy faj nem képviselheti az adott osztályt, akkor nem is tudjuk kiválasztani, s a pofát mutató négyzet első és baloldali része sárga lesz. Mejd mutogot egy nagy táblázatot, miután megkérdezte a nevét, s ott addig nyomjuk a **REROLL**-t, amíg egy kollomas tulajdonságokkal rendelkező lpsét kapunk. Törökadjunk erre, hogy a HP minél magasabb legyen, a lehetőleg a tulajdonságok közelítsék meg a 18-t. Ezután elmosolj azt a mesét, amit már leírtunk pár sorral feljebb. S lme beléptünk a nagybetűs JÁTEK-be.

Baloldalon van a fedélzetről látható ter, illetve ha kiköltöttünk akkor a vörös képi. Jobboldalon és fent a menü. Könnyűt, hogy a program nem 30-s, hanem csak egy síkban lehet közlekedni, ami igencsak megkönnyíti a közlekedést az asztoroldamozókban és a esalát mind az ellenség számára, mind sajátmagunknak. A hajók rajzal kollemasak, s ugyanúgy lehet őket luningolni is, mint az Elite-ben, de itt hajókat is lehet venni, viszont amyszarre csak max. 1 hajónk lehet. A hajók amúgy hasonlóan az igazi hajókra, egy-kettő kivételével. A *Spell Jammer* könyv csak egy részükot engedélyez, szárazföldön is landolható hajók pl. csak ugyanott parkolhatnak, valamint van 2-3 bolygó, ahova egyelőre még nem lehet oljutni.

Magunkon kívül van a hajón egy bizonyos számú legénység (oleján 4D, és harcos mind) meg 9 egyéb (3 varázsló, 2 pap, 1 lovag, 1 harcos, 1 vándor, 1 tolvaj). Ezekből lehet kiválasztani a tiszteket, azaz első-tiszt, navigátor, kormányzó, másodkormányos (ormányos kormányos... — CoVboy)

(azok csak varázslók lehetnek), vgyéző (ett a kosárban, tudjátok, aki elküldte magát, hogy Föld a láthatáron vagy Mars a láthatáron). Mindgyikük 5. szintű lnduláskor, s nem tudni mi miatt, de nálunk csak a kapitány (azaz a mi) tapasztalatpontunk nőtt. Ebben a részben csak legénységet lehet toborozni, de nem lenne bej, ha tiszteket is ludnánk, vagy a legénység sem csak harcos lehetne. Ha nővel játszunk, akkor nő lesz a legénység többi tagja is, a tengoraszeken kívül. Heha, milyen lehet szegény tengerészeknek a mindennepl kísértés. Jujj. De nő esoláben nem lesz lovag, hanem az is csak egy harcos lesz.



Nézzük a felső menüsört:

3 1/2" LEMEZ: I/O műveletek

LOAO SAVED GAME — Szokásos. Vgyázzunk arra, hogy azt a nevet használja mentáskor és lóttáskor, emi ki van emelve egy külön sorban, s nem azt, amelyiken a kurzor áll. Egy névra ezért 2x kell clickelni.

SAVE GAME — Mint mindig, de csak az úrben tudunk kimenteni!

QUIT — Egy gyors ton end;

SAVE & QUIT — Mentés után ugrlik ki.

HAJÓ:

SPECIFICATIONS FOR VESSEL: Hajó tulajdonságai;

TYPE: Típus neve. Bövebben lásd később;

CREW: Legénység száma curr./max.;

HULL: Hajótest oreje, olyasmi mint páncél vastagsága curr./max.;

DAYS OF AIR: Ahogyan a tengoron az ivóvíz a kincs, itt a lovegő, és az mutatja, hogy mennyi napra elegendő;

AIR QUALITY: Milyen is a levegő minősége. Idáig 2 lélelvel találkoztunk;

FOULED: Bűdös,

FRESH: Friss.

Ha lúz út ki a hajón, az ezt is rontja, meg a napokra elegendő mennyiséget is fogyasztja;

POWER SOURCE: Erőforrás. Lehet:

MINOR HELM (100 ozor GP);

MAJOR HELM (x GP, de berzasztóan drága);

Van még olyan, ami természetes hajtóművel működik, mint a *Buck Rogers* II-ben a **LIVING SHIP**.

MANEUVERABILITY: A (itt csak ilyen lesz). Hosszú lenne elmondani, hogy pontosan mit is jelent AD&D módra, de a hajó kezelhetőségét mutatja;

SHIPS RATINO: Osztály. Biztos kategóriát mutató;

RAM: Van-e és ha van akkor milyen (itt csak egyféle, **PIERCING** lehet) vágó-sorkantyúja van. Ha az valakinak nem sokat mondana, akkor olmondjuk, hogy ozzol szoltak nekimenni a hajóknak, hogy kilyukadjanak;

LAND: Hol szállhat le. Ebben a játékban lóklmindegy;

KEEL/BEAM LENGTH: Abszolút hosszantelen odolok a hajónagyságra vonatkozóan;

TONNAGE: Súly. Pontosabban tömego;

CARGO CAPACITY: Monnyí rakomány fér a ladikbe;

SPACE REMAINING: Még mennyi hely van egyéb cuccokra. Minusz is lehet, főleg tuningolások után;

SHIP MATERIAL: Miből van az anyaga (milyen könnyen gyulladhat ki). Lehet fa, fém, kő, korámia és kristály;



OPTIONS: Turbó-dolgok.

EXTRA RIGGING: Plusz vitorlázat;

NETTINO: Háló, megakadályozza, hogy magsákházzák a hajócskát akaratunk ellenére;

STRIPPED: Levékonyított páncélzat;

THICKER HULL: Több páncél;

ARMOR PLATE: Folvértezett hajó;

CARGO STATUS: Rakományról (mi, mennyi);

WEAPON STATUS: Fegyverzet — mi óo milyen állapotú. Az állapot támodás esetén csökkenhet, ha az ellenfél bolarrogat. A fegyverekről később;

REPAIR DAMAGE: Ha van a hajón javítóanyag, akkor menetközben is lehet fohtozgatni, bár javítóanyagot ldáig még nem lóttunk;

REVIEW CAPTAIN'S LOG: Hajónapló megtekintése. A dátumot egy listában közli, s ho rómegyünk arra a napra, akkor alul, az üzeneteknél klirjo, hogy mi is lóttént. Itt lehet átalában leggyorsabban megludni, hogy milyen hejőval is találkoztunk. Ki lehet a hajónaplól nyomtatni is (**PRINT**), de ki lo lehetno valahegy lórolni, csak az nem olyan egyszerű;

CHECK SHIP'S MANIFEST: A felváltat: rakományról itt lr, azaz, hogy mi az, mennyi és hova toll leszóllítani.

SZEMELYZET:

VIEW CREWMEMBERS: Itt a nem-tengoraszeket lehet megvizsgálni, s a név kiválasztása után a következőt írja ki:

POSITION: Tisztség;

PRESTIGE: Hírnév, ez csak a saját magunk csinálta kapitánynál jelenik meg. Az az igazság, hogy a fokozatokról nem mondhatunk olyan sokot, de egy valami biztos, amit mi elérünk: **INFAMOUS** (hírhedt). Hogy ez hogyan is sikerült nekünk, az fedia inkább jótékony lomály.

OENOER: Nem.

MALE/FEMALE: lehet.

RACE: Faj.

CLASS: Osztály.

A többi az előző ismert vagy a játékban nem jelentős.

Lesz 2 gomb is;

ITEM: Ekkor a tárgyait mutatja meg. A bal alsó sarokban a pénze, felatto o cumók nevei, alul meg;

REAOY: Közbevaszi (kakszínű lesz);

SPLIT: Kottáosztani (ha több darabunk is van);

JOIN: Egybotosszúk, ha több ilyen dolgnk is van (Ez már mindjárt kollomasobb — CoVboy);

GIVE: Odadjuk egy másik tagnak;

POOL: Összogyűjtük az aranyat a legénységtől;

TRADE: Adunk valakinak aranyat;

SPELL: Megjelennek a varázsló/pap varázslatai, amiket varázsolhatunk, de lesz 2 új gomb is;

CAST: Pap esetében meggyógyítja a legénységet, varázslónál meg azonosít egy objekt-el. Csata esetén varázsolhatjuk csak egyenként őket.

STUDY: Megjelenik a varázslatok listája, és innon a szokásos **ADD/SUB** gombokkal kiválogathatjuk, hogy melyiket tanuljuk meg, ha a szintünknek megfelelő és ismerjük azt. Noha vannak új varázslatok is, csak egy-kettőt találtunk hasznosnak a varázslóknál, s pár kevésbé hasznosat a papoknál. Ennek 2 oka van. Az első, hogy a papok/varázslók szintje nem növekszik, a második pedig az, hogy ez a rész ugyan többféle varázslatot is ki, de csak kevesebbet használhatunk (meg amúgy is csak csatánál kell használni). Ugyan a többi varázslat is hasznos valamennyire, de mi a következőket ajánljuk: *lightning bolt*, *magic missile*, *vampiric touch*, *chill touch*, *prayer*, *bless*, *curse*, *prot. from evil*. Vigyázat, az egyik varázsló, *Melcar*, nem képes varázsolni valamilyen bug folytán!

ASSIGN OFFICERS: Itt jelölhetjük ki a nam-tengerészek közül a tiszteket.

CAPTAIN: Mivel a **POD** leírás után volt aki feltételezte, hogy mi azért nem írjuk ki a **DRUID** jelentését, mert tényleg nem tudtuk, hogy ez a *druida*, s kedvesen felhívta figyel-münket erre, hogy az mi is, ezért most már nem melljük azt liní, hogy „nem is tudjuk mi”. Tehát, figyelom: **KAPITANY**-t jelent! Meglepő mi?

1ST MATE: Elsőtiszt;
HELMSMAN: Kormányos, bár itt lehet, hogy hajómű-kezelőt jelent;
2ND HELMSMAN: Másodikormányos;
NAVIGATOR: Na? Navigátor!
LOOKOUT: Az a bizonyos vigyázó, figyelő-őr.

ASSIGN CREW: A tengerészeknek adhatunk munkát, illetve oszthatjuk őket el.

WEAPONS: Fegyvereknél,

RIGGINO: vitoriláztnál hányan vannak, illetve hány marad dolog nélkül (**SPARE**). Minal több van **SPARE**-ban, annál gyorsabban lehet elaltatni a fedélzeten a keletkezett tüzeket.

VIEW JOB: Felvállalhatunk sokszor ki-sebb munkákat, több-kevesebb pénzért (800-8000 GP), s a pénzért vagy ol kell szállítanunk valakit vagy valamit valahova, vagy lo koll vadászni egy hajót. Van pár összetet-tebb is pl. elmanni egy balygóre rakományért, ott megkapjuk az anyá-got, azt ol koll vinni egy másik hely-re, ott letenni, szóval nem annyira megoráskító. Felvállalt feladatunkat itt tekinthetjük meg újra, ha kiment a fejükből (már pedig az elég gyak-ran elő fog fordulni — *CoVboy*).

IRÁNYTÚ:

SPELLJAM TO DESTINY: Elugrunk a ki-jelölt célhoz. Ez az **ELITE** jump-drive-jához hasonlítható clickokat okoz, s ez sem működik, ha a közelben van vala-mi hajó, bolygó vagy asztroida-mező. Amikor célre utazunk, kiírja, hogy mennyi idő van még hátra az odaérke-zéshez: x **OAYS** — x nap, x **HOURS** — x óra; **IN LESS THAN AN HOUR**: egy órában belül.

SPELLJAM MANUALLY: Közillog irányít-hatjuk az ugrást, azaz oda megy, aho-va a hajó őrre néz.

NAVIGATE: Egy fontos terem, itt lehet beállítani a célpontokat. Baloldalt egy térkép lesz, amin mindig azokat a bolygókat mutatja, amelyeket a balol-dalon kiválasztottunk a térképek közül. Mert a baloldalon van;

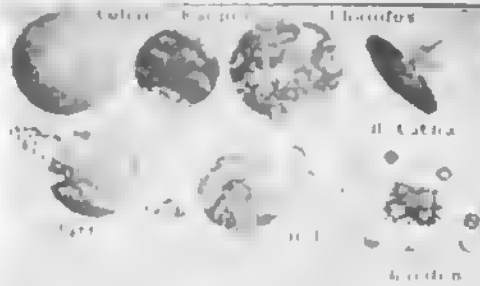
SYSTEM: Az összes bolygót mutatja;

INNER: Csak a naphozeliakat;

OUTER: Csak a naptól távoliakat;

POINTS OF INTEREST: Egyéb navigá-ció pontokat + egy parancs,

SET NEW COURSE: Váltogat a lehetsé-ges célok közt. Amúgy a bolygókat rá-juk clickolva is ki lehet választani.



SZÁMÍTÓGÉP:

PREFERENCES, tehát egyéb kis beállítá-sok:

MUSIC ON/OFF, hangeffektek ki/be;

BUTTON ANIMS ON/OFF (apró, je-lentőketlen animációk ki/be);

COMBAT DELAY (csata esetén a lépé-sek sebessége);

BARs TO NUMBERS (HP vonalakat számmal helyettesítse-e) stb.

Ezek alatt van még egy info-ablak és pár ikon:

INFO: Info;

SPEED: Mekkora sebességgel megyünk. Max. 8 lehet, —2 a leggyorsabb tofa-tás;

HEADING: Irány;

DESTINATION: Célpont (célpont neve vagy **NONE**);

LOCATION: Most hol vagyunk (bolygó neve vagy **WILDSpace**);

4 NYIL: Ezekkel fotoghatunk, illetve az előre-hátrával gyorsítunk, lassítunk;

KORMÁNYKERÉK: Ugyanaz, mint a **SPELLJAM TO DESTINY** vagy a **SPELLJAM MANU**.

Csata esetén (tehát miután a gép kiírta, hogy **GENERATING ENCOUNTER**), újabb ikonok jelennek meg:

NYILPUSKA: Elővi a fegyvereket. Ezt a comment ablak egy **WEAPONS AWAY**-jel jegyzí meg.

HAJOORR: Mogrohamozzuk, majd bele-megyünk a hajó közepébe, de csak ha a hajó fel van szerelve ehhez szüksé-ges szerszámmal (**RAM**).

2 HAJÓ: Ezzel lehet megnyosni oldalról a másik hajót. Figyelem, mindkettő művelol e saját **HULL**-ból is lovesz va-jamennyit.

CÉLKERESZT (piros): Beállíthatjuk, hogy melyik fegyver merre álljon:

TARGET: C: Kézépre lövő; H: 2 oldal-ról; R: Halálra; W: Oldalí,

CSAKLYA (**GRAPPLE**): Ezzel lehet átlon-dúlni az ellenséges hajóra, majd ott közalharcot vívni. Csak akkor jön elő az **AD&D** rész;



ZÁSZLÓ (**HAIL**): Ezzel lehet vele beszél-getni. Ha olyan a bajó, akkor nem csak egy menü jelenik meg, hanem kép is (ilyenből csak 2 van), amúgy mindig ugyanazt írja ki. Ha már csalázunk ve-le, akkor;

SURRENDER NOW — Adja meg ma-gát;

I SURRENDER — Mi adjuk meg ma-gunkat;

LET'S BOTH WITHDRAW — Hagyjuk

a harcot a francba.

Ha még nem, akkor;

LET'S TALK — Dumcsizunk egyet a zaszlokkal,

LET'S TRADE — Adjunk s vegyünk árukat,

SURRENDER NOW — Adja meg ma-gát;

GO AWAY — Kopjon le.

Ha megadná magát, akkor először felajánl egy összeget, meg esetleg lakomanyanak x százalékát. Kérhetünk többet, **I WANT A BIT MORE**! **WANT A LOT MORE**, illetve az összeget (**I WANT IT ALL**) vagy elfogadjuk (**AGREED**). Ugyanezt eljátsza ő is, mikor mi adjuk meg magunkat. **LET'S TALK** esetén indítványozzuk a dumát bármivel, majd el-hint egy hintet, s ha van neki több is, akkor azt is megtudhatjuk a **TELL ME MORE**! **BELIEVE YOU**-val. A többivel befejezhetjük a beszélgetést, illetve lehetséges, hogy folytatja (**I DON'T BELIEVE**-re).

A hajón folyó csata esetén a baloldalon a csata felülnézéstben látszik, a jobboldalon meg újabb menüpontok ékeskednek:

ATTACK — Megüt valakit 1 lépésnyi kör-zetben;

DEFEND — Egy körig védekezni fog;

FLEE — Elmenet-ülünk, ha az ellenfelettől el tudunk;

PARLAY — Tárgyalhatunk velük;

DEMAND SURRENDER: Követeljük, hogy adják meg magukat,

BEG FOR MERCY: Kegyelemért kö-nyörgünk,

OFFER QUARTER/ASK FOR QUARTER: Kegyelem kérése/adása,

gondoljuk szabad elvonulással, to-hát nem kell mindent odaadni, vagy csak valami keveset, de a fene se tudja pontosan;

SUGGEST BOTH WITHDRAW: Visszavonulást ajánlunk fel nekik;

VIEW — Eltekintgethetünk vele ide-oda, látótávolságon os hazon belül. Varáz-s-lás előtt ajánlatos és hasznos.

USE — Ha van varázscuccunk, akkor ez-zel aktiválhatjuk a varázslatot (pl **JAVELIN OF LIGHTNING**, **WAND OF FIRE**).

CAST — Varázsolunk egyet egy monú-ból. Max. 5. szintű varázslataink lehet-nek.

TURN — Élőholt folosztatása. Nem na-gyon usefull, mert az alacsony szint m-ati nem sokat árt e nehezebb súlycsop-ortú élőholt ellen, mint pl. múmia, kí-sérlet vagy lich, a kis csontvázak közül pedig max. 1-t szokott elintézni, s az sem biztos, azokat pedig ajánlatosabb fegyverrel csapkodni.

QUICK — Ki-bekapcsolhatjuk a gép írá-nyítását a logénység felett, s ez hasz-nos is sokszor, ha egy tengerészcsop-ort állítja az utunkat, vagy mái nincs mit csinálni egy írguával, s unjuk az állandó **END**-et.

HEAL — Ezt idáig **BANDAGE**-dzsel je-lölték, azaz kötözés/gyógyítás. Nem csak pap!

BACK — Mostanaig az 'ESC' játszottá ezt a szerepet. Vissza, a fickó lépései legyenek semmisek, elrontottuk.

WAIT — Megvárjuk, míg másik fickóval megcsináltuk már a kórt.

GUARD — Befejezi a kórt és racsap az ellenfélre, ha közben közelodik. Vi-gyázzunk erre, hogy varáz-s-cuccokat is fog használni, ha ilyenre kerülne a sor.

END — Vegeztünk a fickóval e körben.

FLEE — Az alábbi három akkor tűnik fel, ha elfoglaltuk a hajót. Ez ugyanarra szolgát, mint **TELEPORT**.

HEAL — Minden tagot a logénységből gyógyít (bekötöz). Hullák és hasonlók nem gyógyulnak meg.

LOOT — Kiraboljuk a hajót. Ekkor tel fogja kínálni a hajójukat, hogy ezen-től ezzel fogunk menni, majd a **HELM**-üket, ha akarjuk átvehetjük, ezután po-dig a fegyverei és rakományai közül 1-1 adagot elvethetünk. Ha van a hajón arany, azt elvesszük, ha más cucc is, azt felkínálja, s utána visszatérünk az úrba, a hajónkra

TRAOESHIP: Legtöbbször tündék vannak rajta, ami igencsak megnehezíti a dol-gunkat. Néha felszarvatek is vannak ve-lük. Jobb kívülről szétlőni.

MAN-O-WAR: Erodorilag élőholtak hajója. Kívülről nehéz, jó nagy, zöld hajó, belül-ről nem olyan cikis, csak hosszú elfoglal-ni. Nem csak élőholtak lehetnek benne.

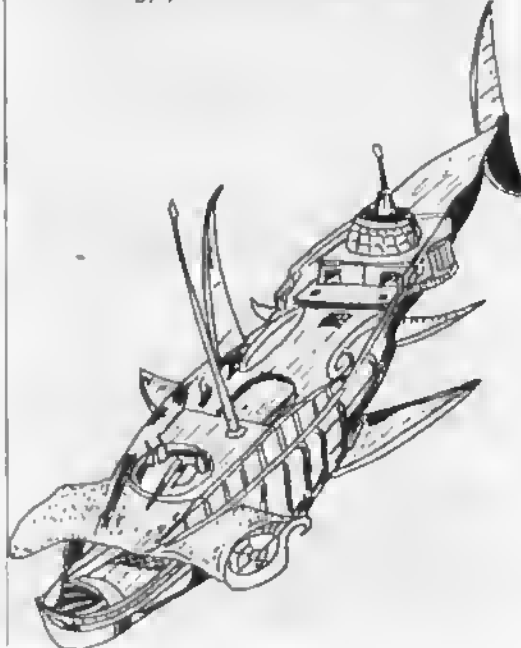


SQUID-SHIP: Veszélyes allanél, de sze-rencsére ritka. Egy **GALLEON**-nal le lehet azárt győzni. Hogy belül mi van, arra már nem is emlékszünk.



MINO SPIDER: Naegi hajó. Kívülről elég könnyű zsákmány, főleg hátulról. Ha a közelébe magyunk számítsunk rá, hogy megcsákyáznak minket, s aztán annyi is, mivel a hajón a neogik nem jelentenék nagy gondot (csak lassítanak), de az umber hullk rabszolgái katasztrofális pusztításokat vihetnek végbe, s egy-egy **MIND SPIDER**-an 3-7 ilyen is lehet. Rop-pant erősek, ez még nem is lenne baj, viszont van halálos fegyverük, úgyhogy teljesen mindag, mennyi HP-nk van még, igen nagy eséllyel szétszaggatja az összes tisztünket, egyszerre 5 tongo-részt, szóval szerintünk agyanlótlannul nehéz.

DREAD SPIDER: Neogi hajó ez is, de jobb, ha az ilyat békén hagyjuk, mert megcsákyázva esélyünk negatív, amúgy sem több 30%-nál. Nagy, és jobban ha-sonlít egy pókra, mint a **MIND SPIDER**.



SHO LUN TRADER: Ebből csak egy van, a neogik anyahajója. Csak kívülről és na-gyon közlőrl van rá esélyünk. Elfoglalni nem lehet és nem is érdemes (semml ér-telmes legyvert nem lehet tőle atvenni, nem is lehet elfoglalni, és alig van vala-mennyi gold rajta).

Újabb menükkel már csak bolygókon talál-kozunk, dokkoláskor. Tehát, ha odaértünk egy bolygóhoz és feltételezzük, hogy le le-het rajta szállni (**H'CATHA**, **KARPRI** és **CHANOOS** bolygón nem), akkor azt lathat-juk:

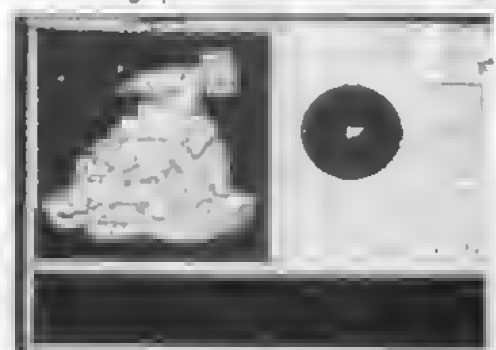
DOCK AT ... — Leszállni ... városba;
REPLANISH AIR — Feltöltjük a levegő-készletünket;

LEAVE ORBIT — Kiszállunk a bolygó pályájáról;

Ha feltöltöttük a levegő-készletünket, a program mindig kiírja, hogy még hány napra elegendő szusszanásunk van. Le-szállásnál orvendezzünk, mert

- a) új menük,
- b) új köpacskék,
- c) új adók várnak ránk.

Kiírja, hogy mennyi levegőadót, hetyadót, rakományadót, súlyadót, fejadót, település-lejlesztési hozzájárulást, személyi jövede-lam adót, személyi kladás adót, kötelező biztosítást, kötelező árvaházi támogatást, nyugdíj-járulékot, sóadót, véradót (lázaadót, faradót, sorvadót, porladót, hervadót, pirkadót, alvadót, száladót, Kossuth-adót, Petőfi-adót...), ja hogy már rég ugrik a lomaz? Boca! CoVboy) kell tizetünk. Minél több a pénzünk, természetesen an-nál többet gombelnak le rólunk. Ez a pénz-tárcs, luxus és irigységi adó. Bolygónként is változik az adó, de előbb-utóbb mái mindenhol potátlatlanul nagy összegeket (1000-3000GP) szednek be minden loszálláskor. Ha előző alkalommal nem fizattuk volna ki az adót, akkor dokkoláskor kiírja, hogy onnyivel tartozunk, s kifizetjük-a. Ha nem, akkor alkobozza az összes pénzünket és rakományunkat, jobban mondva a pénzt csak a kapitánytól! Tehát ha semmiképp sem akarunk fizetni egy városnak, akkor tegyük la a rakományunkat más helyra és a pénzt adjuk át mondjuk az elsőtisztnek. Ekkor mái nyugodtan belöghatunk a cityba, mert nem tudnak minket megfajni



Ha már bent vagyunk a városban, akkor megcsodálhatjuk a várost madártávlatból. Jobboldaldon a menük városunként változ-nak, de általában csak a nevük. Tehát min-denhol van:

TANACSHÁZA: Ez **COUNCIL ...** **HALL OF ...** **ELDERS'** ...; navenen szerapol. Itt 3 új dolog jelenik meg:

SEEK AUDIENCE — Ha van valami dol-gunk a vezetővel (ilyen csak egyszer fog alótordulni), így kéréselhetjük tal

PAY TAXES — Kedvenc gombja a kor-mánynak, azzal lehet adóinkat betizet-ni. De legalább megköszöni, ha befizet-tük.

COLLECT REWARD — Ha valamilyen munkát alvállaltunk, ami nem szállítá-si, annak a díját itt vehetjük tal, ha már elvégzettük.

Valamit másélnénk most az olionségekről, meg a csatákról. Legjobb csatahajónak szerintünk a **SQUID-SHIP**, ennek a legna-gyobb a páncélzata, elég gyors is, meg van neki vagósarkantyúja is, amit fűrésra használhat. Fordulása mint a többié és 5000 pénzzel olcsóbb is, mint a **GALLEON**. Mindagyk gépen 4 téla tegyverből maximum 8 tegyver lehet, s 3 közülük további alcsoportokra van osztva.

JETTISON: Ez a leggyengébb. Katapult-téleség

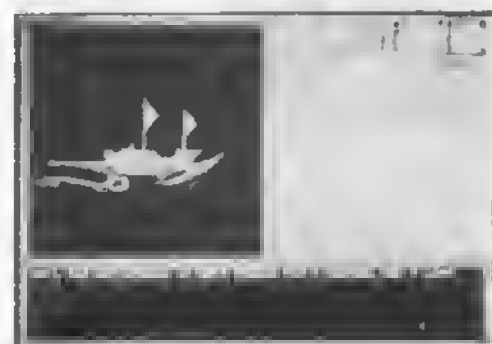
BALLISTA: Hatalmas nyilvesszőket lö ki.

CATAPULT: Kőhajgáló. Egész klassz.

BOMBARD: Ez a legcoolabb, de csak zsákmányolni lehet. Gyors is, és szép nagy lyukakat üt az ellenfélre

A **BOMBARD** kivételével mindegyiknek van egy könnyű/közepes/nehez változata, melyek az okozott sebzésben és az újratöltési időben különböznek.

A HAJÓK:

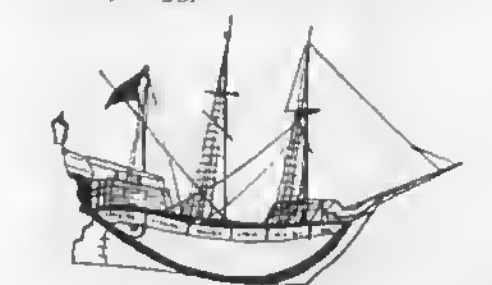


DRAGONFLY: Igen gyors, de tagyverzet nélkül, turcsa felépítésű hajó. Elöl egy kis kabin, sok hosszú tartólab. Mivel tá-madni nem tud, nem is jelant veszélyt



NAUTILUS: Csigaházaz hajó, átlagosnál kicsit nehezebb, de ha a hajót letámad-juk, akkor odabont kollamatlan meglepe-tésben lesz rászünk. Pár illithid, szebbik navén agyszívó lephet meg egy ilyen hajón, s harcban kollamatlan **MIND FLAY** braath waapon-t használnak, varázslatto meg igencsak immunsak.

GALLEON: Ilyen hajóval indulunk mi is. Nahéz dió. Gyikamberak, emberek van-nak rajta teggyakrabban.



WAR GALLEY: Csatahajó, emberekkel, tör-pákkal vagy tündékek. Nem nagy szám.

TEMPLOM: TEMPLE OF ...: HEALER; SHRINE: Itt lehet felgyógyítani a lagónyságot, megáldani (BLESS), asztalosok hullákat feltámasztani (RAISE DEAD). A HEALER alacsonyabb szintű pap (pontosabban gyógyító), mint amilyen a templomokban van, tehát ez nem tud feltámasztani. Áldáskor a hajót is megáldják (100 goldért) velünk együtt.

RAKTÁR: OEPOT ...: WAREHOUSE ...: SHIP SUPPLY ...: Itt vásárolhatunk rakományt, és felvehetünk szállítási megrendelést. Néha együtt van a szárazdokkal.

DROP OFF CARGO: Ha leszállítottuk a rakományt a megfelelő bolygóra, ezzel raktárjuk le, s itt kapjuk meg érte a pénzt.

PICK UP CARGO: Megadja, hogy hova kőne, mit és mennyit vinni, majd megkérdi, hogy elvállaljuk-e.

CHECK CARGO MANIFEST: Mint a hajós ikonnál. Magmondja, hova kell, mit és mennyit szállítani.

BUY CARGO/SELL CARGO: Saját magunk vásárolhatunk/adhatunk el valamennyi rakományt. Magadja a nevet, a súlyát és az árát, s a szokásos ADD/SUB/OK-kal vehetünk/adhatunk túl valami. Ez a lehet a fő pénzkörösítő forrásunk. Lejjebb írunk majd a különböző bolygókon található cuccok árairól is.

SZÁRAZDOKK: DRYDOCK: HARBOR-MASTER; OOCK; SHIPYARD; SHIPSEVICE: Javítás, tuningolás és fogvarrat-vásárlási igényünket itt elégíthetjük ki.

REPAIR HULL DAMAGE: A hajóttest elszorvódó sérüléseket itt távolíthatjuk be. Megkérdi, hogy hány pontnyit akarunk megjavíttatni.

MODIFY SHIP'S HULL: Ez a tuningolások gombja, megjelennek:

INCREASE HULL THICKNESS: Plusz vastagságot ad a testnek;

ARMOR PLATE HULL: Vértel borítja be a hajót, ellenállóképességét így növelve;

STRONGER MATERIAL: Igen borsos árért átalakítja a hajóttest anyagát;

THICK WOOD: Vastag fáva (ilyen eredetileg);

METAL: Fémme;

STONE: Kőve;

CERAMICS: Koromla;

CRYSTAL: Kristály

A hajónak a súlyán sajnos nem változtat, de pl a kigyulladás gyorsaságán igen.

NETTINO: Behőlözze a hajót. Igen nagy valószínűséggel a megcsalás ellen hatásos.

EXTRA RIGINO: Plusz vitorlázattal látja el kedvenc bárkákat, amiből gyorsabb lesz.

STRIP HULL: Ez tövékonyítja a testet, míg a valódi értéket nem csökkenti. Lehet, hogy csak teleszagos dolgokat vesz le a hajótestről, viszont nem ellentétes az INC. HULL THICKN.-szel.

Vigyázzunk, mert a programnak van egy kis gondja itt, ha csináltatunk vele valamit, majd kilépünk, a menü képe ugyan megváltozik, de a gombok funkciói nem! Legfeljebb van az EXIT-je, vagy nyomjunk neki egy 'X'-t.

REPAIR SHIP'S ARMAMENT: Ha a hajónknak csata közben megsérült egyik fegyvere (zöld helyett piros színű lesz), akkor ezen gomb segítségével megjavíthatjuk.

BUY/SELL: Hajót vagy hajófegyvert vehetünk itt, persze egy ADD/SUB/OK menüvel. Néha található rakományként fegyver, varázscucc vagy hajó (HELM) is, de azokat nem használhatjuk, csak szállíthatjuk. Ugyolyunk arra, hogy TORIL-ban a gup kőven a DRAGONFLY és a GREEK WAR OALLEY nevét, tehát abban az esetben, ha DRAGONFLY-t akarunk venni,

akkor GREEK WAR GALLEY-t kapunk és fordítva.

CHANGE SHIP'S NAME: 100 pénzért átkereszthetjük hajónkat valami érdekesebb hangzású névre (Mondjuk legyen COVSHIP - CoVboy).

KOCSMA: PUB; ALE HOUSE; INN: Persze innen sem maradhat ki az ilyen fontos intézmény, főleg ha tengerészekről, jobban mondva úrészekről van szó. Viszont a program egyik legnagyobb hibája, hogy se lerészegedni, se vorokodni nem lehet. Hát akkor minek is a kocsmá? Azt mondjuk most el:

INOURE ABOUT WORK: Ezzel kaphatunk kis JOB-okat, amelyekről már beszéltünk lejjebb, a VIEW JOB-ban kapcsoltban. Erdemes mindig egy kis munkát elvállalni, főleg ha csak szállításról van szó, mert azért valamennyi pénzt hoz. Egy városban egyszerre csak egy munka áll rendelkezésünkre, s addig nem ad újat, amíg azt meg nem csináltuk. A munkákért járó jutalmat a tanácsházán vehetjük fel a COLLECT REWARD-dal.



BUY A DRINK: Ezzel élvezhetjük a kocsmába főző italok ízét, azt hogy hallal szolgálnak ki minket 1 GP-ért cserébe. Sajnos, mint már említettük nem sok mindanra jó.

BUY A ROUND OF DRINKS: Ezzel a többiek élvezhetik a bőkezű ingerszolgáltatást, amiért innunk, vagy egy kör italt fizetünk, hogy mondjonak egyáltalán valamit. Nem mindig fognak, lyesmiket lehet hallani (a lényeg kihémozva, ha van):

„ELF WINE (tündébor) igen nagy sikerű Anadia bolygóján”;

„Soha ne bízz egy neogiban”;

„Az illitidek (Nautilus hajó) ajánlatát fogadd el”;

„GARDEN bolygó közelében sok aszteroida van”;

„Ha egy gyilkos azt mondja neked, hogy QUEEZ, mond neki, hogy SLAP-KNEE (Nisza Uhlma Underworld)”;

Meg egy csomó teleszagos dolog;

LOOK FOR NEW RECRUITS: Új tengerészeket keresünk a hajónkra. Könnyebben fog menni, ha előtte egy kör italt fizetünk. Ha van jelentkező, kiírja hogy mennyi, majd kiválaszthatjuk, hogy nekünk mennyi kell. Több lehetőség is lehet a hajón, mint a max., de akkor gyorsabban fog a levegő.

BOLTOK:

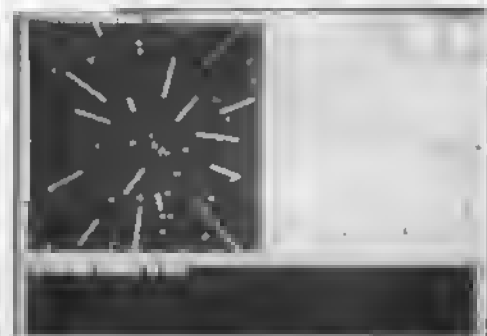
GENERAL STORE; SUPPLY SHOP: Itt kevésbé fontos cuccok, mint pl. késok, Imatűzők, csizmák találhatóak, nem igazán useful-ek;

ARMORY: Páncélok, pajzsok találhatóak itt. Néha egyben van a WEAPON SHOP-pal. Varázscuccok is.

WEAPON SHOP: Fegyverek hatalmas választéka áll itt rendelkezésünkre. Varázslatosak is.

MONEYLENDER: Ez a bank. Itt be lehet tenni pénzt (MAKE DEPOSIT), ki lehet venni pénzt (MAKE WITHDRAW), illetve kölcsönhöz is itt lehet jutni, amit törlesztéssel is (APPLY FOR LOAN). Sajnos a betétre nem ad kamatot, de valószínű a kölcsönre igen. Csak TORIL bolygón van, WATERDEEP városában.

Ha kimegyünk egy bolygóról (LEAVE DOCK), akkor kilr egy összeget, amit a metrók követhetnek, s tüsszük is ki őket, különben egy részük otthagy minket fizetés hiánya miatt. Ha nem lanna hajónk, a gép nem engedné meg, hogy innen kimenjünk, hacsak le nem nyomjuk a jobb gombot. Igen ez egy kis cheat, mert rapúlhatunk is, csatázhatunk is, ha az úrbe már kijutottunk, de úgy, hogy nincs hajónk. Ez a jobb gomb mindig segít ebben.



Mit találunk a bolygókon?

TORIL: Watardaap városa

Tanácsháza, templom, szárazdók, raktár, kocsmá, fogvarrat-vázsszerbott (ODDITIES), MONEYLENDER;

Az itt vehető extra cuccok:

WAND OF FIRE (Tűzvarázslatok, pl. FIREBALL, BURNING HANDS, FIRE WALL, stb RND szerint jön belőle) / POTION OF HEALING / LONGSWORD +1/+2 / SCALE MAIL +1 / SHORT SWORD +1 / MACE +1;

Sokféle normál páncél;

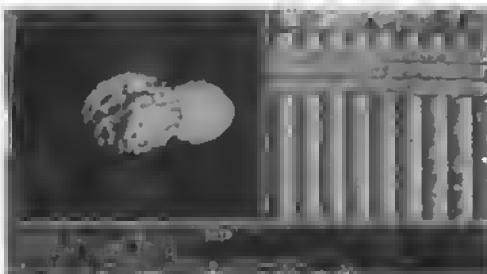
A roktárban lévő dolgok árai:

DWARVEN ALE	1500
STEEL	15000
SPRUCE	1500
MAPLE	5000
IRONWOOD	10000
WHEAT	300
CANVAS	4000
BATTLE AXE	999
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	250
MORNINO STAR	5998

ANADIA: Umberguard

Kocsmá, templom, roktár, szárazdók (csak vétel/oladás), tanácsháza;

IRON	6800
ALE	450
BEER	450
MEAD	600
COAL	50
CRYSPIO LEAF	1000
COPPER	1100
LEAD	2200
TIN	1950
SILK	2390
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	250
BATTLE AXE	1998
DWARVEN ALE	900
ELVEN BRANDY	7000
HEAVY CROSSBOW	40036



COLIAR: Hissala

Tanácsháza, raktár, szárazdókk, templom, kocsmá, általános cuccok boltja, páncélbolt;

LIMESTONE	250
INCENSE	20000
CATTLE	2000
STEEL	21000
BRONZE	9000
CEDAR	2000
WOOL	1000
RUM	800
CANVAS	4000

COLIAR: Athanar

Tanácsháza, templom, kocsmá, raktár, átl. bolt, páncélbolt, legyverbolt; JAVELIN OF LIGHTNING (Természetesen egy LIGHTNING BOLT log boldra old. bujni);

Raktárl árak:

OLD	2597
CEDAR	2000
OAK	2500
MEAD	720
DART	375

GLYTH: Mingabwe

Tanácsháza, gyógyító, kocsmá, raktár;

ELM	3500
MAPLE	6000
FUR	60000
BLUE MARBLE	1500
WOOL	1000
LEAD	2000
TIN	1500
PINE	3000
COAL	50
SILVER	2590
ELECTRUM	23437
OIL	8000

GARDEN: Clive's Den

Tanácsháza, kocsmá, legyver., páncélbolt;

CUTLASS +2 / LEATHER ARMOR +1/+2 / RINO MAIL +1/+2 / ELFIN CHAIN MAIL +1;

Egyéb:

BROCADE	8000
ELM	3500
COPPER	10000
SILVER	2590
RUM	800
WHISKY	900
SATIN	40000
CROSSBOW	10009
BRANDY	7000
LIMESTONE	250

Amint látható: cuccokat nem árdemes szőlíteni olyan helyre, ahol termelik ugyanezt, de hát ez logikus is. Azért COPPER-en nagyot lehet nyerni ANADIA-ból GARDEN-be.

Na, kb. ennyit szöjtünk a kezelésről, most mivel SSI gémről van szó, felkészülhettek a loirásra... No ladjon meg sonkl, ez a progy egy kivétel, ha valaki már szerzett elég pénzt és kafa felszerelést, akkor előbb-utóbb TORIL-on vagy ANADIA-n megjelenik egy lickó, valami Counter Dakar vagy ilyesmi (biztos, hogy nem az a neve, de hasonlít a hangzása a Dakar-Párizs rally-hoz, ami ugyanaz, mint a Párizs-Dakar, csak visszafelé), és elkezdődik a quest. Szóval sonkl se ladjon meg, mert kb. 4 óra alatt teljesteni lehet Innen.

Counter barátlunk elmondja, hogy mostanában egyre több bajt okoznak a neogi hajók, amik idáig nem voltak komoly vetélytársak, mert természetük miatt mindig is inkább egymás ellen harcoltak. Nemrég azonban valószínűleg egyesültek egy hatalmas hadvezér alatt (Egő kanyalmatlan lehetett ez a pozíció — CoVboy), s most egy anyahajó van a rendszerben, amit főhadiszállásként használva el akarják foglalni és rabszolgaságba hajtani az összes bolygót. Ha idáig valamely hajó is jelentést tett róla, mindig őhatatlanul eltűnt, semmi nyom nem maradt utána. Felkérnek minket, hogy ho sikerrel jérnénk küldetésünkben, 100.000 arannyal és egy MAJOR hajtóművel ajándékoznak meg minket. Az egészben az a bibi, hogy ennek az összegnek oddig már a többszörösét is összeszedtük, s egy MAJOR HELM megszerzése sem ütközhet nagyobb gondba, ha elfoglaltunk valami nagyobb shipet. Azért mindenesetre elváltatjuk. Az egész sztori azzal folytatódik, hogy az űrben egyszer csak egy kalóz telefonál minket, hogy egyesületet kötne velünk, akarjuk-e. Hát persze. Elmondja, hogy menjünk el GARDEN bolygójára, s ott Clive's Den-ben, Clivo, a főkalóz, kalóztó vár minket (SEEK AUDIENCE WITH GOVERNOR-ral kereshetjük le), Clivo bácsit elmeséli, milyen rossz hatással is van az üzletre a sok akadékoskodó neogi, mert a kereskedőhajók nem nyílnak mernek már az űrben utazni, s a neogik miatt jobban is védik magukat. Adne egy lérképet, amely olvezotne minket Drakhi titkához (ilyesmi a neve), mivel őt mindig más és más hajóban látják utazni, sokszor óránként változott e hajó alakja. Gyaníthatólag valamilyen illuzió segítségével teszi ezt, amihez egy igen hatalmas varázscucc kell. Ha elmegyünk oda, és megszerezzük e dolgot, akkor neoginak álcázva minket be tud juttatni a főhadiszállás közlőbe, s cserébe nem kér semmi mást, csak hogy segítsünk neki megtisztítani a rendszert a neogiktól azzal, hogy a HO-jukat szétpukkasztjuk.



Most már találhatunk egy új navigációs pontot a POINTS OF INTEREST lenyomása után, irányozzuk e hajót erre, majd GOOO. Ott kiderül, hogy ez e hely nem más, mint a törpék follegvéra. Menjünk a közlőbe, csáklázzuk meg (nem fognek rénk lóni, de mi som sórthetjük meg a vért), s odabent vorjük lo azt e pár élőholtat. Csontik meg REVENANT-ok, valamint egy egész lich is, ami SSI szokás szorint olyan veszélyes kb. mint egy előzött gyufásdoboz, de ez emügy sem szokott csinálni semmit, mert többször próbáltuk ingerelni azzal, hogy odamentünk melléje, majd pár-szor vártunk, elfutottunk mellőle, majd vértünk, sőt e végén ütlegolni is kezdtek, de akkor som csinált semmit.

Szóval ha elfoglaljuk, miénk lesz egy SCEPTRE, egy jogar, amit ha megizsgol-tatunk egy vorézsóval, kiderül, hogy az él-cázés jogara (SCEPTRE OF CLOAKIND). Mehetnének is, ámdo egy kalóz azt ajánlja, hogy próbáljuk ki előbb a hatását, ne této-vázzunk!

Repülünk el egy újonan megadott POINTS OF INTEREST-be, a NEOGI MEETING ne-vű helyre, mert most logtak ol egy neogi hajól, s annak ott kéno találkoznia egy má-sik neogival, hogy ANADIA-ra monve um-ber hull rabszolgákat szedjenek. Ha oda-értünk, várjuk meg, míg a DREAD SPIDER HAIL-lótávolságon belülrő körül (Ez olyan mint a Fish/Horse távolság — CoVboy), s akkor szőlünk őt nokl, müe egy egészen kellemes kép jelenik meg, s elmondja, hogy nekli már ügyis elege van e hóbarú-ból. Inkább elmondja, hogy hol van az anyahajó, csak no bántsuk, mert igencsak megijedt tőlünk. A lickőt ongodjuk el, mert nincs sok esélyünk elleno, s induljunk el a MOTHERSHIP ponti felé (o POINTS OF INTEREST-ben).

Ott először egy MIND SPIDER-rel találko-zunk, ekit nem kell lóloni, csak üdvözöljük, majd a saját dolgára megy, s még 2-3 ilyen MINDSPIDER jön, ezán egy DREAD SPI-DER, de ő is békénhagy minket, végül pe-dig ott áll velünk szemben egy hatalmas monstrum, egy SHO-LUN TRADER, a neogi anyahajó. Ezt már nem tudjuk átver-ni, elkezd ránk lódozni, s beszélgetni som lehet vele.

Elfoglalni mint már mondtuk volt, szlnte lehetetlen, úgyhogy inkább kintról, ott is közlőrl lódozzuk, lehetőleg 8 fegyverrel, s minél több legyen katapult, vagy ha lehet BOMBARD. Azért ezt is le lehet győzni egy kis szerencsével, viszont rohammal és nyo-sással ne is próbálkozzunk, mert csak mi húzhatjuk a rövidebbet. Ha megvan, ekkor örvondjete.

Felrobbanása után egy MAN-O-WAR jele-nik meg e színen. A hejőnk igencsak meg-von tépázva, azért egy harc nem lenne ké-s kimenetelű, de amint e közlőnkbe ér, megkönnyebbülhetünk, mert nom akar bántani, sőt, ő adja az „end-seq“-et is. Na, igen borzasztóan ol van rontva, rettenete-sen lett megráolva az a nő meg az arany, de azért megszenvedhetők érto...

Elmondják majd, hogy Waterdeep tanácsa előtt igen nagy megboosulást szeroztunk ezzel a tettel, s a neogik vezére megbukott, ismét csak testvérháborúkban ontanak vért, jópár száz évig nem lesznek képesek újból ilyen hatalomra szert tenni. Waterdeep ta-nácsa pedig felkérne minket, hogy vagyunk részt ezontúl a tanács munkájában, mint teljes jogú tanácsstag! A díjat is átadják, mi meg vigyoroghatunk, mert a program kilép az Introba.

Perszo előtte kimentette, s Innen lehet foly-tatni is, de sommi újat nem csinálhatunk, mert olyan, mintha újrekezdénénk, csak e legénység és a hajó adatai maradnak meg. Tehát ha meghalunk, akkor is azt írja ki, hogy halálunk után pár hónappal a neogik kiterjesztették hatalmukat az egész nap-rendszerre, meg bleblabla

Ennyi lenne. Hét nem sok ugye? Viszont a minősítést a végén inkább kihagyjuk, az az elején már megvolt, csak még agyot azeratnánk rúgni a gama progra-mozólba: hogy hagyhattak benne ennyi buget, sőt a tesztelőknök nem ártena más állás felé kaceingatni. A grafikus meg... Az elején telszik, ahogy kirták az ART elmozó mellett azt az 5+1 embort (5 a Cyberspace-ból, 1 az SSI-ből). 6 embor tud ilyet összehozni!?!? Lehet, hogy cau-kott azommal készíteték. Végül le zano-csopokon ez nem újdonság, bár ott sü-keten kell a zonát csinálni, miért no le-hetne ugyanezt grafikával is? Mondjuk azokat nem kínálnák borses áron... Na mindegy, kibesszánkodtuk magunkat, re-méljük abba a kevéske AD&O-be amit ír-tunk nem teláltak kötekedni-velőt. Jó ür-kelandozást kívánunk!

TÖKÖSMÁKOS

RAID ON BUNGELING BAY (64, Amiga)

Ennek a programnak csak az egy lemezoldalas verzója van meg nekem, ami egy '84-es szívnálal „Introval” jelentkezik be (természetesen félórát töltés után). Ha a töltésnél tartunk, a program alatt a drive lámpája folyton ég — pedig nem olvas semmit. Ennek hatásait a játék után tapasztalhatjuk: a floppy egy programot sem tud beolvasni, a lemez pedig üresnek tekint. Mielőtt a meghajtót a szervizbe vinnénk, adjuk be a következő utasítást: LOAD *.*8,1 és az egység megjavul. (Az az 126 ott egy csillag akart lenni) (Vagy OPEN 15.8.15 '1: CLOSE 15)

Tök mindegy. Ennyi mellébeszálás után a tárgyra tárok: a játékra. A cél egy birodalom megbuktatása 5 helikopterrel. Mivel ez egy elég bo togalom, szűktem a kórt: az a birodalom tulajdonképpen egy szigetrendszer, amin 6 szupergyár működik. Na, kezd már világsodni? Természetesen ezek likvidálása okoz Congratulations hegyeket — azonban az nem ilyen egyszerű: a szigeteket hajók, tankok, légvédelmi ágyúk, később repülőgépek is védik (ezek részletes leírását lásd később). Ezek után nézzük a képernyőt: a falsó nagy részben a játéktér látható, ami nem fontos, de alul pár sorban néhány órdaes mutató kapott helyet. Ezek: radar, anyahajó irányát mutató nyíl, nálunk lévő bombák száma, még meglévő gyárak száma, helikopterek száma. Most ismerkedjünk meg a játékkal szaropó dolgokkal:

- **Szigetek:** Sok szigetet találunk (a térkép végtelenített), amelyek közül háromnak elég fontos funkciója van: az első kettőn két repülőtér található — az alsó gyár megsemmisítése után innen elkezdődnek fészáltni különböző gépek (nem utas szállítók). A harmadikon egy hatalmas hadihajó épül — természetesen allennünk —, hogy cirkálórakéták tömegétől lője ki ránk.
- **Gyárak:** Hat farambolása után győzünk, azonban minál többet bombázzunk is, annál nahezebb a játék. Megsemmisítése bombázással történik. Sokszor előfordul, hogy a 9 bombával nem sikerül felrobbantani egy gyárat: ilyenkor repülünk a kis nyíl irányába (bal alsó sarok) és landolunk a carrieren: bombaszakrényainkat (BMB) fathatjuk, gépünket kijavítjuk (DAM).

Sérüléseket sok helyen kaphatunk:

- **Hajók:** Ezekből rengeteg kóricál a szigetek közt — árutárgalmat biztosítanak és csak önvédelemből tüzelnek: néha belánkorozatlanok 1-3 értékű sérülést (piti ellenfél).
- **Tankok:** A hajók szórakozóid megfelelői: kb. 1 DAM-nyit sabzonek, de nem csak önvédelemből tüzelnek (piti ellenfél).

ARCHON II. (64, Amiga)

A játék egy régi régi stílus, bána grafikával és bona zánával, de a játszhatóság mindent kárpótol. Kettőn, vagy egyedül, a gép ellen küzdhetünk. Ezt a bejelentkezés után az 'F...' billentyűkkel állíthatjuk. A kezdő játékost is meghatározhatjuk. Akkor most elmondom a lényegot: A két lól (a sárga és a kék) természetesen a másik kiiktásáért faredozik. A játékot négyféleképpen lehet megnyerni:

- **Az első:** kiiktjuk az ellenfél összes karakterét. (Ilyen azért ritkán fordul elő);
- **A második:** elfogyasztjuk az ellenfél varázslóinak energiáját. (Hasonlóképp...);
- **A harmadik:** elpusztítjuk az ellenfél bázisát: ld. később. (Ez egy gyakori megol-

• **Légvédelmi tövág:** Általában a gyárak mellett van egy-kettő vagy a repülőterek kítutópályát őrzik — elég erősök: egy lövés kb. 30 DAM-ot sebez érzékeny helikopterünkön. Csak megfigyélőköppon: azon a szigeten, ahol két gyár is van, lo lehet szállni a repülőtér mellett 9 bombáért. Mielőtt leszállnánk, lövjük ki a légvédelmi ágyút. A tankolás után azonnal szálljunk fel, mert az ágyút újraéplik és ha a betonon talál... (megjegyzem csak az anyahajón javítják ki a hallikoptert!).

• **Rakétás légvédelem:** Ugyanúgy néz ki, mint az előbbi löveg (lövég), csak annál sokkal erősebb: ha közel kerülünk hozzá, egy rakétát indít, ami ha elkap, 30-35 DAM-nyit rombolást végez. Menakulásra két mód van: ÁTLÓSAN teljes sebességre kapcsolunk — a rakéta kb. 45 mp múlva megsemmisül, vagy pedig megpróbáljuk találni a gépégyűvet: az csak proliknak vagy óngyilkosoknak ajánlott! Megjegyzés: ilyenekre hál' lsten csak 2-3 gyár megsemmisítése után bukkanhatunk.

• **Fehér vadászgépek:** Csak helikopterünk megsemmisítése után kérdaznek — alotta lőnek: egy pontos találat 30-40 DAM-ot sebez. Ha egy pár ilyen ránkakaszódik, kinyíftantank, ha nem tűzölünk leajében. Egy gyár megsemmisítése után szállnak fel. (Vigyázzunk rájuk!)

• **Fekete bombázók:** Ezek nem tudnak lóni, de bombáznak — azt lgenl Anyahajónkra (hordozónkra) speciálizálódnak — addig bombázzák csoportokban, amíg az meg nem sammisul. Ezt elkarulendő, mindig ltsuk a bombázókat, s ha mér témadnak (YOUR CARRIER IS UNDER ATTACK), azonnal repülünk folyton úszó hajónkhoz és azodjuk la a támadókat. Ha az nam sikerül időben, erről a (YOUR CARRIER HAS BEEN SUNK THIS IS YOUR LAST LIFE) faliralt tudósít. Ez elég sajnálatos esemény, mivel akkor az összes helit elveszítjük (erre nagyon figyeljünk!).

• **Hadihajó:** A legsúlyosabb agyénlség: a játék alatt folyton épül, a egy idő múlva (ENEMY BATTLESHIP IS NOW COMPLETED) alkészül. Elkészülte után kltt abbol az öbölből, ahol készült és elkezd cirkálni a nyílt vízen. Három megoldás van: — **Megelőzés.** Ez a legjobb módszer: mikor megjelenik, hogy majdnem kész, dobunk rá néhány bombát: ez klssé sz**álja a hajót. — **Kikerülés.** Amikor észrevesszük a radaron, kikerüljük — sz alág rossz módszer, pl.: ápp egy rakéta alól manekülünk, mikor megjelenik a radaron: pont keresztol utunkat... (saszsz...vszl) — **Kinyíftatás.** A megelőzés után a legjobb, de legkocké-

dás);

A negyedik: Rátelopszunk a pályán villódzó varázspontokra. (Sokszor így végzom ki az ellenfelet);

A game egy 5 részre osztott pályán játszódik.

A legelső: Föld... a pályán hatalmas kövek találhatók. Ez egy jó kis pálya. Ami utón jön kitél: Víz... a pályán nagy víztöcsák éktelenkednek, akadályozva a mozgást, illetve lassítva azt. A következő: Lövégő, tűkör... itt a lövést (mozgást eltérítő) tűkörök sorakoznak, melyek időnként lgen kellemetlen percekot okoznak. A legkulső: Tűz... itt hatalmas tűzhengerek terebélyesednek a

zatosabb megoldás: ha nem vagy profil a „szakmában”, 1-2 helikopteret simén odavészl A megoldás: fethőtjük a bombaszakrényt teljesen, rátelépülünk a hajóra, a rakéták között rapkedve rádobjuk a szorietcsomagokat.

• **Rakétalindító radarállvány:** Általában repülőterek és lövegek mellett áll: forog és nem csinál semmit. (Lődd ki és kész!)

Hát annyi lett volna a cuccok összegzése. Mint gondolom észrevettétek, a DAM érték egy nagyon fontos tényező:

0-45: semmi baj, a karot ciánkék szlnú;

45-80: figyelmeztető sárga keret, egyébként egyelőre semmi baj (itt már érdekes javíttatni!);

80-99: vészhelyzet, azonnali javítás szükséges. A rotor 90 föltött egyra lassul, a mozgés nahézkassé válik!

100-: gépnük zuhan, a pörög, de még kicst irányítható — kb. 10 mp. múlva lezuhan! Próbáljunk gyárra vagy a hadihajóra rázuhanni, mert ez a kamikaza órsan megcsappanthatja a védőpajzsukat. Vigyázzal! Ugyanez vonatkozik az anyahajónkba való becsapódásra is!

A radarjelöket még nem magyaráztam:

- középen kék folt: saját helikopter;
- két egység függőleges kék csik: carrier;
- lassan mozgó sárga folt: tank, vagy hajó;
- gyorsan mozgó sárga folt: ellenséges gép;
- álló sárga folt: löveg, rakétalindító, radar vagy gyárkomplexum;
- két egység sárga csik: ellenséges hadihajó.

A **helikopter irányítása:** Kezdedben vala egy joy. Előre nyomod, géped gyorsít; hátra húzod, géped lassít, majd hátralelő indul al; balra, jobbra tolod, a géped s kívánt irányba kezd tolegni; a tűzgombot nyomod sokáig, majd alengoded, géped bombáz. Tűzgombot nyomod leszálva, felszállsz; tűz gombot nyomod kítutópálya fölött lebegve, leszállsz (huhi!).

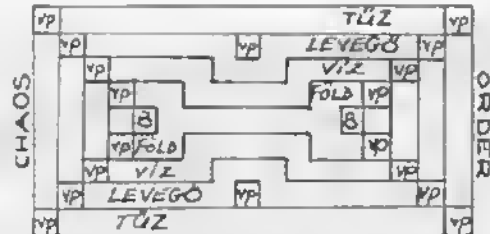
Tanács: Azon a szigeten kezd a témsdást, amelyen 2 gyár van. Bombázd la az egyiket, majd szállj le a kítutópálya mellé tankolni. Az új bombákkal a másik gyárat bombázd le. A lovébbiak a kedves játékosra bízva....

Hát ennyi lenne az az „ócskvasnak” számló R.O. Bungeling Bay, ami bár nem egy Archon II. vagy Laser Squad, túrható grafikájával, hanghatásával, lezúlt izgalmaival méltán felkerülhetne az én képzeletbeli TOP-11stám alá.

• **VÁRADY TAMÁS, Budapest**

pálya közepén. Enyhán szólna sz** pálya. Az ötödik pályafajta tulajdonképpen csak 2 mező, a tűz és a lövegő pályák között. Most elmondom a varázspontok (VP) elhelyezkedését. A táblán 18 varázspont van elhelyezve, a 4 tűz pálya sarkában. A fennmaradó 2VP a két üres mezőn találhatóak, ezek azok a bizonyos „ötödik fajtájú” pályák. A tábla elhelyezkedését mutatja a következő oldal felső részén található ábra.

Gondolom telmerült egy (pár...) kérdés a ismerencsétlen olvasóban: *„Jop a lönébo lehetno elfoglalni azt a rakás VP-t, ha a játék elején csak 4 nyomorult banyával rendelkezünk?”*



Jó kérdés, de azt hiszem, hogy a válasz egyszerű: majd a bányák varázslatainak különféle karaktereiket. A varázslás természetesen nem ingyen van, a kópéria szelén lévő (kezdőben kis) csik jelzi a varázserőt. Ha az összes alvárszolgatjuk, a következő kör **Game Over**-rel kezdődik. Kezdjük al akkor a játékok ismertetését. Ha a kiválasztó mezőt az egyik bányára visszük, akkor (tűzgomb után) a vezárlás a bányára kerül. Léphetünk vele. Jelöljük ki a célpozíciót (lehetőleg ugyanolyan típusú mező, mert a típusváltás csökkenti a varázserőt!) és nyomjunk újra tüzet. A varázsbánya odato-lepoitál, de a másik játékos jön. Ha a varázslóval varázsolni szeretnénk, kétszer nyomjuk meg a tűzgombot! Egy varázslat-nyomat látnak az információablakban. A joy tel/le tolásával választhatunk az alábbi varázslatok közül:

- **Summon.** Ezzel a ponttal varázsolhatunk embereket magunk köré. Mivel a téma elég bő leírását kér a varázslatok leírása után foglalkozok vele.
- **Heal.** Tűzgomb után vigyük a keretet egy saját karakterre, és a varázslat felnyomja a lükkő elejét.
- **Imprison.** Elegg szívós varázslat, a kiválasztott allanséges alakzatot úgy megbénítja, hogy az ellentel már a budós életben nem tudja elmozgatni, az áldozatot. Hehehe...
- **Release.** Nem igazán tudom, hogy mire használatos, talán az előbbi ellentéle, de csak azt oldja fel, amiről mi békítettünk meg. Jó mi?
- **Weaken.** A heal ellentéle, a szerencsétlen áldozatot kicsit lebénítja, jó esélben ki is nyitlítja.
- **Banish.** Jó kis varázs, de nagyon sok varázserőt használ el, ezért ritkán szoktam alkalmazni — a kiválasztott ellentel úgy

ahogy van, szórástól-bőrástól (vagy bőrástól?) efüstöl!

- **Apocalypse.** Hogy is mondjam „Armageddon! Remlik valami? Egy végső csatára hívjuk ki az ellentel bázisát, a mi bázisunkkal. Az oról a két fél varázserőigléja (amiből eddig varázslattunk) határozza meg, a minden találál csak egy kicsit csökkent belőle. Aki ezt megnyeri, az a játékot is megnyeri. Szóval ne pusztázzuk ott!!! Egy gond van ezzel a varázslattal: túl sokat fogyaszt a varázserőből, s mivel a varázserő zseint alakul a végső összecsapás, könnyen túlerőbe kerülhet az ellentel, s a sorsunk megpecsételődött. Ha ebből a kis tömörletből nem derül ki világosan, mi is ez, majd alóben kiderül. Automatikusán Apocalypse kezdődik, ha kiirtjuk az ellentel összes bányáját, de akkor nem vonódik le az a ikrás varázserő.

És most jön a summon, a szónykésztő varázslat.

A két félnek különféle karakterei vannak.

A **KEK**, **CHAOS** (bal oldall) játékos emberkéi:

- **Behemoth** — föld — (A név után álló szó a célszerű felhasználási helyét mutatja) Egy nagy állat, akl az ellentelét lebunkozza.
- **Siren** — víz — Nagyon gyenge karakter, tűzgomb nyomására nem ló, hanem elkezd kornyikolni. Ez az ellentel idegeire megy, és megdög(les), ha nem lenne olyan hülye, hogy nem írja le ezt a kis dugaszt.
- **Ifrít** — levegő — Egy kúp alakú lövedező karakteri, közepes harcos.
- **Firebird** — tűz — Ez egy ropkedő madár, tűzgombra hatalmas lángcsóvává alakul, s a közelben lévő alakot jól megsütögeti. Elog bóna, mert ki az u hülye, aki közel merészkedik hozzá?
- **Juggernaut** — démon — (A démoni típusú alakot mindenhol jók) Szerintem a legjobb karakteri, tűzgombra turbó sebességre kapcsol és üthenger módjára elcsapja az útjába eső lameleket. Érdekes dolog bontakozhat kis kót „tank” csatlájakor.
- **Wreit** — demon — Jó kis player, harc közben nem látható. Odairányítjuk az el-

lentőlhez (kábé) és tűzgombra leszívjuk az erejét. A leszívott órá a Wiat erejéhez csatlódik, pluszbant Jó nehőz kinyírni.

- **Gorgon** — demon — Szupergyors lövedéku alak, ki lövedékével egyre lassítja az ellentelét 3 lövés és a legerősebb ellentel is kinyúl.
- **Chimera** — demon — A „legdrágább” harcos, bár szerintem egy „tank” jobb nála. Először ló egy gyorsat, aztán egy hatalmas „szertelozslós” lövedékdést. A harmadik lámadási larmaja a laroicsapás, mint ahogy a skorpiókhöz illik. Szerintem rossz player.

A **SÁRGA**, **ORDER** (jobb oldall) játékos emberkéi:

- **Giant** — föld — Hasonló a kek behemot-jához, de egy kicsit jobb annál, mert lönl tud, meghozza lonnas köveket. „Arához” képest egész jó.
- **Krakan** — víz — Jó bóna, „szertelozslós” lövedéket ló, jó gyengen. Shtit alak.
- **Thunderbird** — levegő — A kek ifrit páija, de ez is jobb egy kicsivel. Ropkedő madárka, csak gyors lövedékeket lödöz. Középszerű, árat megéil.
- **Salamender** — tűz — Kutyeszerű képződmény, nokem nem tetszik.

A demon típusú alakok megegyeznek a kek playerekkel.

Na, onnyi volt a karakterek ismertetése, a kiválasztás után a kerettel elhelyezhetjük a playert, de csak a banya alatt lévő mező típusával egyező mezőre és nem az ellentel egyik bányájára. Ha az ellentel egyik emberére helyezük, csata alakul ki. Bal oldalon a kek, jobb oldalon a sarga harcos látható. A csikok a kereten a két játékos elejét jelzik. Ha az elfogy, az aktuális harcos megdöglik. A pályán az aktuális pályatípus szerinti akadályok vannak; tehát a földpályán kövek, a fekete pályán semmi. stb. (lásd elől!) Ha lehet a lúbbe ne szóljunk bele! Mit mondjak még? Ja, még azt, hogy a VP-k a négy ló pályarészen mindig változnak (föld-víz-levegő-tűz-töld-víz...), míg a 2 fekete mező mindig tartalmaz VP-t. A nyolcshoz Csak a 6 aktuális pontot kell elfoglalni! Jó szórakozást, stb., Bye!

• **VÁRADY TAMÁS**, Budapest

TRIX (C64)

Három és fél eveződdel ezelőtt Egyiptomban... Rabszolgák százazrei építették XXXVII. Tuthankamon tájáró részére a majdné sirhelyéül szolgáló piramist, annak ellenére, hogy a fent említett úriembernek esze ágában nem volt meghalni. Ehelyett inkább naphosszat üldögélt kedvenc udvari varázsló-csillagász-jós-matematikus-operaházi lövőlagoshója által konstruált Commodore 64 Personal Computer előtt, és rettentően meglepődött, amikor egy bizonyos BOSSZU c. játékból a következő leírattal szemei elő: „Gépeld be az első példamondatot!”. A láraó tudósok egész hadát állította rá a probléma megoldására, de miután a „Nir ide figyelj, te szómitógépnek csúfolt ócskavastakás, én vagyok a rettentés XXXVIII. Tuthankamon láraó és most már kőnolyan mindom, hogy falhoz vágla!” próbálkozás nem járt sikerrel, rettentő heagra gerjedt. Ha a láraó mégis, az az összes lóptomi álmoskönyvben rossz jelet jelent — gondolta Kleohátra, a láraó udvarl bolondja, és mivel a példamondatot — rejtélyt nem tudta megoldani, egyetlen lehetősége maradt: Egy olyan játékot kellett alkotnia, mellyel el tudja vonni a láraó figyelmét a BOSSZU-ról. A játék el is készült és néhány ezer év múlva **MALOM** címmel terjedt el az egész világban, ahol az **ELITE boys**... contact-hálózat már akkor is elég kiterjedt volt. Röpké mászló évezred alatt eljutott a játék Kinába, ahol ki-sértetesen hasonló volt a helyzettől az egyiptomihoz. Iol Kina egy bizonyos UV pelda-

mondattal után kutatott és a császár egyre dühösebb lett, mert valaki úgy oldugla, hogy senki sem találta meg. A játék itt újabb emberéleteket ezert mentette meg. Egy zseniális kínai lükkő ugyanis továbbfejlesztette a malmot és az ártit alkotásnak a **GO-BANG** nevet adta. Ezek után a császárt természetesen abszolút nem érdekelt az UV... Eltelt újabb 1000 év..., amikor az **ELITE boys** akkora távol-keleti cool contactja (Marco Polo)nak hívták az úrgót elhozta a játékot Európába. És újabb ezer évek kellett eltöltnie, hogy három zseniális lükkő (SOS, H-UN és egy haver: Szabucca Gabucca) átírja a játékot és a végleges változatnak a rövid tömör, de kilőező **TRIX** nevet adja (Taps). Ez lett volna a keletörténeli...

A **TRIX** a számítógép lefoglalása óia magasan volt az összes többi játéktól, a legizgalmasabb, legérdekelibb, leghangulatosabb, legszórakoztatóbb, legenergiatakarékosabb(!) és legmegszécsesebb(!!!), egyszerű a **LEGJOBB** játék. Ezen kívül óriási előnye, hogy a Videolon TV Computertől kezdve, egy 486-os XGA AT-ig minden létező és nem létező géptípuson fut. Na, de lássuk a játékot. A **TRIX** lényegének a lényege lényegében lényegtelen, mert a definíció szubjektivitása annyira dekurtivált, hogy nem fől össze az alapvoió morális egysztonciák által delogált polikondenzációval.

Kissé bővebben: Legelőször is talán kapcsoljuk be a gépet, A **MONITOR** NE!!! Pótyogjuk be a varázsigét, mely így szól:

„It's like evil,
It's like fear,
ELITE-boys@™ is coming
And the help is near!”

Ezzel kész is vagyunk, kapcsoljuk ki a gépet, és nemsokára letűnik a kikapcsolt monitoron a lantörtikus cimkép egy kb. 4096 x 3072-es felbontású fekete háttér előtt egy HG. Wills regényhős (lehatálad: A láthatatlan ombai) áll szemben egy egész rakás Rejtő-regényhőssel (ők pedig a Láthatatlan löglő). Még alig térünk magunkhoz a cimkép okozta megázkódattasból, máris jön a játék motorja: ugyancsak fekete háttér előtt 48 animált fekete spirita + 6 egymás felett elhelyezkedő fekete sinus-scroll, és teljes hangzóval szól a **RUN C.Ice SaloonRAP Bird „Torális csóni!”** c. felvételének 16 sós Hi-Fi Stereo változata. Ebből kiderül, miért ez a világ legenergiatakarékosabb és legmegszécsesebb játéka: Ha nem akarjuk, a gépet be sem kell kapcsolnunk, és a kikapcsolt monitor sem árt a szemünknek. Ha eddig eljutottál egy elegáns modzullattal tépi ki vatahonnait egy kockás tűzszelap — itt játszódik majd a játék. Ezután vedd elő **Zdzislaw Nowak: „A malomtól a góig (50 táblás játék)”** c. könyvét, nyisd ki a 14. oldalon és olvasd ol a **GO-BANG** leírását. Olól! Mails ludsz trix-ozni, ugyanis a **TRIX** ló-ugyanaz, mint a **GO-BANG**, csak mint azt a címe is sugallja, **HARMAN JATSAK EGY-SZERRE** egymás LN (ellen), Sok sikert!!!

• **Hancu from ELITE boys@™**, Vac City

Adventure



Behatolás a bázisra (64)

Kezdekör egy tábor előtt kúcsolunk a bokorban, sajna WC papírt nem hoztunk magunkkal, így dolgainkat máshol fogjuk elvégezni. Egy NY után kéréselünk papírt (Vizsgálom = V FÜVET; Fogom = F), de csak egy jelvényt lekünk. Zsebeinkben kotorászva találunk egy cellát, de ez kicsi (LISTA: ELOLVASOM ÜZENETET) ezért cseréljük ki az előző parancsban az Igét MEGGYUJTOM-ra. Mivel az idegdokink szerint nyugtató hatással van ránk, ha két kis kővecskével játszunk, menjünk, és küssünk ilyet (K; E; V KAVICSOT; F) A fenébe, ez csak egy drót, ráadásul túl hosszú és nem fér be a zsebünkbe. VAGOM DRÓTOT FOGOVAL. NY-ra egy épület van, amelyet megvizsgálva látjuk, hogy alig van használva. Tehát ez sem a WC, de azért bekukkanthattunk. (V ABLAKOT; NYITOM AJTÓT NY) Itt csak 1 láda áll. (V LADAT), hát ez sem WC papír. (F; K; K; K). Ez meg nem WC! (V BÖDET; HUZOM KEST) Északon is van egy bódé, de ez foglalt (V ÖRT). Ne zavarjuk szegénykét! (NY; F; E; V DUCOT; F) Az öngyilkos hajlamúak megpróbálhatják elhúzni a ducot, de nem fog menni! E; KIFESZITEM ASZTALT ÁCSKAPOCCSAL; F.

Tudom, hogy így élvezhetetlen a leírás, de nincs kedvem odaltni, hogy éppen mit veszünk fel. Majd mindenki végigjátssza magának. Van 1 lemezoldalas változat, és van 193 blokkos 1 filo-os is. Tehát kazisok is játszhatják. Egyébként az 1 filo-os, az előlén kilírja a kódot, tehát nincs szükség Final III-ra, hogy játszani tudjunk vele. Nekem sincs... No, most, hogy már van papíruink (ELOLVASOM PAPIRT) mehetünk WC-t keresni. Elárulom É-ra van, de én NY-ra mondom... Itt nyomjuk meg az 'F2'-t és írhaljuk be: GAZÁLARCOT; AZBESZTRUHAT; POROLTOT; és amit lehet vagyunk fel NY-ra ismét vizsgálódhatunk V ASZTALT; JEGYZÖKNYVET; ZSAKOT; NYITOM ZSAKOT; F) Aki akarja, használhatja a ruhát, de a megfelelő helyen úgyis még egyszer meg kell tennie (Ez PRG-hiba). NY itt ül egy tréning, aki ugyan nem a mi esetünk, de lehet nála érdeklődni, a WC felől. (SZÓLOK TITKARNOEK; MONDOM KODSZAMOT... A ... helyőbe majd mindenki kipróbálja melyik a helyes. NY. Az itt úto tiszt még úgyse

a mi esetünk, azért különös bánásmód illeti (BEZAROM AJTÓT; LEUTOM TISZTET; ELHUZOM TISZTET; F) Itt is kutathatunk némi papírt után, hátha az az egy nem lesz elég. (V FALAT; A AKTÁ; V KODSZAMOT) Igaz, hogy az imént zártuk be az ajtót, de K, majd D, akik az előbb É-ra mentek azok jöjjenek vissza ide, mert csavarhúzó nélkül nem tudnak WC-re menni. (V AUTOT; F; D; V ASZTALT), és máj van is egy üvegünk. E, K. Egy bajakban vagyunk, ahol nagy a iandetlenség. Persze a takarítónő fóg. Rakjunk mi rendet: HUZOM AGYAT; F; NY. Itt majd még lesz egy teendőnk, gondolom a jétk végén. MEGGYUJTOM DINAMITOT; NY; ELBUJOK KONTÉNERNEL; MEGVÁROM ROBBANÁST..., de most vissza az liodába!

Akiknak tényleg nagyon sürgős, azok ugorjanak egy bokozdést és nekik É. A többieknek: D; D; K. Nagyon agyalunk lezúgunk: ODAADOM PLAYBOYT ÖRNEK; LEUTOM ÖRT ÜVEGGEL; ELHUZOM ÖRT; F. Valahol (K; E; E) van még egy örbódé. Mutasuk meg az örneket az imént szerzett igazolványt és OK. (E; V PALÁNKOT; VAGOM KÖTELET KÉSSSEL; F KÖTELET) Aki plusz pontokat akar szerezni, az segítsen a sebessülteknek. D; D; K. Itt egy börtönőr és sziosztázik. A segítség azt mondja, na zavarjuk. Hát jó. HUZOM KULCSOT DRÓTTAL; F KULCSOT; E. Itt egy rab. Aki nagylelkű és pontyadász, valamint van lombikja, az a HASZNÁLOM CSAPOT után jöjjen ide, és NYITOM AJTÓT; ODA ADOM LOMBIKOT KEMNEK. Érdekes lnlót ad. En ugyan nem találtam lombikot, de volt egy olyan kimeneteli állás a lomezen ahol volt. Vissza az liodába!

Szóval innán É. Itt a löszerniaktár ajtaja. NY-ra meg a laboré. Anyu azt akarja, hogy szerelők legyünk, tehát HASZNÁLOM CSAVARHUZOT; NY. A labai. Trükkös helyszín... Ha kitesztjük a szekrényt akkor mi kapjuk a molyoknak szánt meigot, ha előtte használjuk a gázláncot, akkor még nincs benne semmi. Azért van itt használható dolog is. (V ASZTALT; F). NY. Hurrá!! Itt a WC! Dolgunk végeztével nem árt kezét mosni. (HASZNÁLOM WC; KADAT vagy MOSDÓT) Aki ket mogmart a sav, azok legközelebb a másikat próbálhatják. É-ra a vegylányag

raktár van (V ZSAKOT; F), most már mehetünk a löszerniaktárba. Az ajtónál E, MONDOM KODSZAMOT... E, nagyon szerelnék már valamilyen legyvert, de csak egy kampót lekünk (KIFESZITEM LADAT KESSEL; F). Ha ezt bevetjük a platonbo, akkor bárhon felakaszthatjuk magunkat... (Úgy látszik, most mindenki rajtam fog csemegezni — CoVboy) Most számomra legaltabbis ket bonus helyszín jön, mert itt nem tudtam mit kezdeni a gépekkel. A gep szerint túl hütye vagyok hozzá. Ami a harmadik helyen van valaki. (NY; E; D; V RADIOT) Nem telet a szemtelenje, majd kibabráltunk vele, meg a ládióval (HASZNÁLOM GAZÁLARCOT; ELDOBOM KEMCSÖVET; ELHUZOM TISZTET; V KAPCSOLOT; HASZNÁLOM KAPCSOLOT, RADIOT) Kész „üzenet leadva”, de miféle üzenet? Itt most nem kell (?) csinálni (K; K; E) A segítség szerint forduljunk vissza, de eszünk agaban sincs. (V FALAT; TEGLAT. NYOMOM TEGLAT, HASZNÁLOM RUHÁT; E) Ruha nélkül civilnek néznek és elkapnak. Ismét észak Itt csak 1 értelmes dolgot lehet csinálni: V KANYART; NY. Az itt kúcsoló őrt máj helyből kicselozzuk: ELDOBOM VAKOLATOT, LEUTOM ÖRT; ELHUZOM ÖRT; E. Ezen a helyszínen botultam ki majdnem végleg. Ugyanis itt egy doboz, tehát logikus a BENYOMOM KODKARTYAT DOBOZBA parancs. El is fogadja, és? Nagy semmi. Valahol kéne még valamit csinálni, de nekem nem sikerült időnnöm mi az. Pedig innen egyszerű NY, az itt lévő tisztet ne bántssuk (LEUTOM TISZTET, HUZOM TISZTET) Egyébként nem is fontos az ájultakat elhúgozni... (HEHE gonosz kacaj). Dölen be lehet vetni a kötéltrükköt. HOZZAKOTOM KÖTELET KAMPOHOZ, DOBOM KÖTELET, F KÖTELET; D.

Szóval ide bűjt a nyanya a takarítás elől, a szép tiszta folyosó... sajna az előbb raktunk maradt a gázlárc és WC után nem húztuk tel a szecünket. A látványtót a műemlék kiborult és sikkítani kezd. Fokozzuk a sokkot (MEGMUTATOM EGERET TAKARITONONEK)! ő ettől előjul szegényke. NY. Valószínűleg a mi sulink nyári gyakorlatasai dolgozhattak itt, mert hiányzik a padló. A prg. azt tanácsolja, játszunk Taziant (nem a +4-esét) OK. V MENNYEZETET. HOZZAKOTOM KÖTELET; DOBOM KÖTELET; NY. Elérkezünk a szét elötti utolsó ajtóhoz, oldalán egy dobozzal. Ebbe kéne a kulcskártya ami a CoV-ban reggében lefoglalt szolistában szerepelt. (Igaz nem szerepel a nyitóm, töröm ige sem, pedig érti a jóték...)

Ezzel véget is érne a leírás, de még egy pár tipp:

- Aki talált lombikot, az előszó is írja meg, hogy hogyan! Aztán eljatszhajja a következő: HASZNÁLOM BENZINKUTAT; NYOMOM PAPIRT LOMBIKBA. Ez egy jó kis bomba, de nem tudom, hogy hol lehet használni. Valahol kell még lennie felvonógépnek és keménynek. A kigyókról nem is beszélek...
- Miután elájult a takarítónő, mentsünk átlást, mert a falónk etterjód veizóban a következő helyszín kitagy. Ha másnak is, akkor előtte kapcsolja ki a floppyt la prg. méltatlankodik), majd utána visszkapcsolhatja, ha átmert a szobán...
- A börtönt kulcs nélkül is ki tudtam nyitni, ezért szerintem a kulcs a szekrénybe való. A játék szerint nem!

• PAPP ATTILA, Vác

Intro #1: III Világháború, atomrobbanás söpri el a civilizációt. A világ auralata az évek során megváltozik...

Intro #2: Falugyűlés *Mardok*-ban (az egy mutáns falu, az atomrobbanás sugárzása miatt mutánsok). A főnök, *Ressok* elmondja, olyan hírek szállnak, hogy az emberek harcra készülődnek a mutánsok ellen. *Yurium* város vezetője, *Dominix* megnyerte magának *Xanlum* vezetőjét (vezérnőjét, vagy királynőjét) *Cassia*-t. Így nincs értelme harcolni a mutánsoknak, mert biztos vesztenek. Ehelyett egy falubli harcost (minket) bízik meg *Ressok*, hogy derítsük ki, miért akarnak támadni az embereket, s akadályozzuk meg, 3 karakter közül választhatunk:

- **Dekker:** ember, teljesen középerős, van harciskése a játék kezdetén (combat knife);
- **Jakka:** kívülről ember, nő, gyenge, de mutáns egy kicsit, mert egyik szemével látni tud (amelyik le van takarva kalózszemfedővel);
- **Vaig:** mutáns, nagyon erős;

Kezelés:

Joystick irány; meg: tűz; öl, vagy menüben kiválaszt;

Bíftentyűk:

- '/' — le;
- '.' — jobbra;
- '.' — balra;
- '@' — fel;
- 'SPACE' — Tűz;
- 'P' — Pause;
- 'G' — Gőlnát dobás (ha van);
- 'I', 'E', 'U', 'T', 'O' — a képernyő alján látható parancsok aktivizálása (inventory, examine, uso, talk, options kezdőbetűi);

Talk menü:

- **chitchat:** beszélünk valakit (esetleg nyög valami infót is);
- **ask about:** ha duma közben hangjelzést hallunk, az azt jelenti, hogy valami új dolgot tudunk meg, új témáról kérdezősködhetünk, amik abban a menüben jelennek meg;
- **Bye-bye:** duma off;

Mardok faluból indulunk. Keressük fel a főnököt, aki szorint *Orade* segíthet nekünk, aki a logóeregebb, lagyenebb (stb.) mutáns. A falu Sámánja tud az *Orade*-ről: *Mirik* falu Sámánja szokott vele konzultálni. Van egy vadász is a faluban, általában a háza előtt van. Tőle egy *Urse*-ről hallunk (gőzöm sincs mi az), aki szintén vadász, vagy rá vadásznak (inkább az utóbbi).

Menjünk el *Urse*-be. Itt is van egy vadász, akit az *Urse*-ről kérdezve megtudjuk, hogy egy jó (cool, stb.) vadász ment rá vadászni, azóta nem látták... (mármint a vadász).

A helyi főnök azt mondja, hogy a sámanjukat elrabolták. Újra kérdezve a Sámánitól megtudjuk, hogy a *Kejek*-ek rabolták el.

A faluban van valaki, akit *Mannok*-nak hívnak. Őt a *Kejek*-ekről kérdezve olmesélt, hogy a táboruk *Yurium*-tól délre van (ő al-szokott onnan). Szóval keressük fel ezt a helyet (*Yurium*-tól délre végig kell menni egy canyon-on). Először egy üres táborra bukkanunk, az no tévosszen meg senkit, menjünk csak tovább délre, találunk még egy táborot, annak a legdöbbenetibb házanál áll a keresett Sámán. A következőket tudhatjuk meg: *Orade* egy kanyargó kanyon végében él, amihez egy taven át kell eljutni, de azt csak tutajjal lehet. A ló *Mirik*-től északra van, így addig kérdezzassunk, amíg meg nem jelenik a témák között a "ref" (=tutaj).

Menjünk vissza *Mirik*-be. Északra egy földnyelven lakik a halasz, aki szerinti sok szőny miatt veszélyes a halaszt, ezért a tutajról kérdezve el is adja azt. Kellünk át a tavon, keressük meg a kanyont, majd az

Orade-t. Őt a háborúról kérdezve azt mondja, hogy segít, de hozzuk el neki előbb az *Almát*, amit *Zero Town*-ban őrlnek. Az egyik hatalmas épületben egy ótári előtt van, amit egyébként 2 pap őriz. Ahogy megszervezzük, minden pap ellenünk fordul, s ezentűt támadni fognak. Egyébként van a városban egy koroskodó, aki el akar adni valamilyen fegyvert 9 ételért, s beszél valamit *Zero Town*-ról is (ami egyébként a civilizációból maradt fenn). Találunk még a városban egy őrt is — rólo később.

Szóval vigyük az *Almát* az *Orade*-hoz.

Újra a háborúról kérdezve mondja: van egy ember rabul ajva *Okkaru* faluban, őki segítségünkre lehet, szabadítsuk ki és utána jöjjünk vissza.

Menjünk el tehát a faluba, ott az emberről kérdezve a főnököt azt mondja, hogy talált egy embort eszméletlenül, körülvéva halott mutánsokkal, így azt hitta, hogy ő ölte meg őket, ezért fogta el. A faluban látunk sok kis „tűköt” (bódot, kis épületet), ami előtt órok állnak. Az egyik ői hajlandó beszélni velünk, akit a fogolyról kérdezve megtudjuk, hogy biztosságban van (=jól be van zárva). Oljuk meg az őrt, aki mögött feltűnik a fogoly (*Artus*), aki *Equitus* kapitány szolgálatában áll. *Equitus*-ról kérdezve megtudjuk, hogy éppen *Yurium*-ból tért vissza, mikor rajtaütöttek *Dominix* fegyveresei, a foglyut oltették, azzel kényszerítve anyját, *Lady Cassia*-t, hogy *Dominix* eldőlán harcba induljon a mutánsok ellen. *Artus* az őre volt, társait mind megölték, csak ő meradt élni, s halott mutáns testeket vittak oda, mutáns támadásként, állítva be a dolgot. Tovább kérdezősködve megtudjuk, hogy *Dominix* híres a nem-emberek iránti gyűlöletéről.

Most térjünk vissza *Orade*-hoz. *Yurium*-ról kérdezve megtudjuk, hogy *Dominix* is mutáns, és hogy a városba egy ember simán bemehet, de egy mutáns csak úgy, ha a rabzsolgás vasbilincsét viseli a nyakán. Bilincsről kérdezve mondja: keressük *Mannok*-ot *Mirik* faluban. Tegyük azt, s megtudjuk, hogy minden delután *Yurium*-tól keletre rabzsolgatók (emberok) jelennek meg. Menjünk oda, valamelyik legyilkolt embernél ott lesz, *USE*-oljuk, s így bemehetünk a városba. Persze ha az emberrel vagyunk, akkori ozt nem kell végigcsinálni, de úgyis pont útba esik. Bent a kaputól balra egy házban ketten vannak, egy kis szerencsével, és türelmmel megtudjuk, hogy egy *Bessek* nevű mutáns a legutóbbi Mutáns Játékokon (*Mutant Games*) legyőzte *Dominix*-t. Most *Bessek*-et az arénánál őrzik. Ezt nem „chitchat”-ra, hanem maguktól mondják, de nem rögtön ahogy bemegyünk, hanem várni kell egy kicsit, míg beszédesebbek lesznek. Egyébként nem fontos, csak a story-hoz hozzatarozik ez is. Az épülettől északra egy mutáns rabzsolga nyőszörög, hogy vizet kéne hoznia mestelenek, különben megölik. Nem szükséges semmit tenni érte (szerintem nem is lehet).

Tovább északra a városfal mellett egy kis házban voyguk fel a csipőfogót (*cutters*). Tovább északra tanár lakik, aki mesél nekünk édekes, de lényegtelen dolgokat a kót városról, a háborúról, *Equitus*-ról (Nagy tűz után emelték a lakukat ásupáink biatka...). Még északra egy ember lakik, aki azt panaszkolja, hogy az volt a munkája, hogy a kútból vizet osszon a város népe-nek, azonban a kút kiszáradt, a munkája odalett. A kút a szoba keleti falánál van. Innen keletre van az „aréna”, itt őzik *Bessek*-et (nem sokáig). Ha loátuk az őrt, feltűnik *Bessek*, s jön meg egy őr le a lépcsőn. Miután azt is olintőztük, dumáljunk

Bessek-kel. *Dominix*-ről kérdezve megolósít, hogy Dom is mutáns. Szól egy rejték helyről is, rákérdezve elmondja, hogy ott *Sub-ok*, harcos, felkelő mutánsok laknak. Jelszó kell a belépéshez, ami a Következő Tűz (*Next Fire*). Ezután keressük fel a városban a kocsmátost, aki elmondja, hogy a *Sub-ok* a *Zero City* alatt élnek. Tehát menjünk oda, a már említett őrt a Következő Tűz-ről kérdezve megnyitja az utat a rejték helyre. Lent vár az egyszemélyes fogadóbi-zottság: azt mondja, hogy keressük fel a vezetőjüket, akit nyugatra találunk meg. Ő a vezető érdekölük, hogy kit tart fogva *Dominix*. Kérdezzünk rá *Equitus*-ra: szerinted ő lesz az, s hozzáteszi, hogy a város alatt őrzik, s szükségünk lesz a *Dominix* testőrei vezetőrenek kulcsára (Sorry, a nevére már nem emlékszem.) Menjünk vissza a városba, a kocsmástól magtudjuk, hogy a gárdisták vezetője tőle rendeli az ebédet. Ha akarjuk, mi elvihetjük neki (akarjuk).

A város ÉK-i részében él, 2 ór van a barakk előtt. Csak úgy mehetünk be, ha az ebédet visszük. Bemegyünk, megöljük, felvesszük a kulcsot. Járjuk soria a még meg nem tekintett házakat: van egy foglyverület, van egy ház, ahol egy ember ismeri egy nőt, aki a közelben lakik, házvezetőnője volt, de ma már egy másik van (időnként fel is tűnik). Az említett nőt megtaláljuk egy másik házban, s ő (*Phila*) tudja, hogy a város alá a kiszáradt kúton át lehet eljutni, persze kötélen, amit el is ad nekünk. Szóval *USE*-oljuk a kötelet (ropo) a kútnál (már volt róla szó), s lejutunk a katakombákba. Ez egy kegyetlen rész. Van vagy 40-50 kapu, s kapcsolók. A kapukból 4 látja van: 2 féle lézer, 2 féle locsuszó fal (tehát normál). Vannak kapcsolók, melyek több kaput is nyitnak, s ha nyitva van, akkor becsukják. Azért iossz ez, mert nem tudod, hogy melyik éppen kapu volt, randszerint nem látni (nincs a képeinyón), csak a hangokból lehet következtetni, hogy hány, és milyen fajta kaput működtetett. Akkor járunk közel, ha a központi halységbe jutunk, az egy nagy, üres terem, ahonnan sok folyosó indul ki. Északra vezető folyosók valamelyiken őt egy rab, akit *Phila* látogatni szokott. Megemlíti, hogy van 3 jól őrzött cella, a jobb szélsőben van, akit keresünk, a másik kettőben szőnyeket őrznek a Mutáns Játékokia (akik a mutánsokkal küzdenek). A nagy terem délkeleti sarkából induló folyosón találunk a callakra, de előbb 2 kaput ki kell nyitni, s a szőgesdiót a csipőfogóval olvágni (*USE CUTTERS*), majd a legközelebbi (jobb szélső) cellának nokimeno (melynek ajtaját automatikusan nyitja a megszerzett kulcs) beléphetünk, s ott találjuk *Equitus*-t. Ezzel a játéknak vége. A maradék a 2. introhoz hasonló end-sequence: cruncholt szövege: kijövünk a földre való agyútt, *Equitus* előhírcoltatja *Dominix*-t, s felfold a népnek, hogy *Dom* mutáns. *Lady Cassia* bejelenti, hogy mivel fia szabad, nem kényszeríti már *Dominix*, így nem támad meg senkit, sőt, legyen ezantúl minden ember, a mutáns barát. S ki volt az, aki ezt lehetővé tette? Szóval hitesek leszünk. A mutánsok összehoznak egy nagy várost, ahol ők, mutánsok élnek. Boldogan élünk, míg meg nem halunk. Happy és *Tho End*. Majd egy falhivas, hogy értesítsük az *Origin*-t a sikerünkéről...

Ami kimaradt: Ha valakinek nokimogyunk, s sokáig nyomjuk fel a joy-t, úgy is lehet beszélni vele (nem kell T-t nyomni). Ha valamelyik témából megtudjuk a kulcsinformációt, akkor az a téma allúnk a kordozhetők közül. Maradt nekem néhány: pl: *Urse*, *Zero Town*, szóval ez nem a teljes leiras, de így végig lehet játszani, s ez a lonyog

• Kis János, Budapest

Mindenféle

NEWS
Eleg érdekes levelet kaptam, ugyanis THE BAG (of MFS TEAM) arról tudósít, hogy elkészítette a SPY VS SPY 1,2,3. konverziókat. Mondjuk az alsó & az utolsó nem új dolog, de az 1. most már hibátlan (IGEN! Ugyanis az eddiglakban volt hiba!) és a 3. többet tud, mint a rég volt MUFFBUSTERS a la MUCSI program. A második rész TELJESEN újdonság, az utántöltős TAPE verzió elkészült, a kazettások romolható órámmóro. A lemezeseeknek mostanában készül, mind a kőt (1541/51) meghajtótípusra. Ugyan csak ő készítette el egy HOLLYWOOD POKER PRO 1551-es verziót is, és a jövőben nekiáll a TWIN DOWN-nak és a SUICIDE SOLUTION-nak. Remélem nem csak tervez, hanem működik is a Mt. codor. YAI, van még ACE+4 TRAINER és ADVANCED ACE 2,1st Szarénytelen szomelyem pedig hosszú évek után lészált a PC nyergéből, és PROGRAMOZOTT (III) a kis csöpségen (gy.k. PLUS4). Nnne, van valami ELITE PLUS, agyelőre még csak kis kezdő övodásoknak, ugyanis SZINTE MINDEN fal ven benne tuningolva. A kezdeti beállításoktól „már nem a gép, hanem a játékos aked ki...”, de azért erényes. Most csak azon tűnődök, hogy mit változtassak még meg, HE?!! Ne jó, inkább alhúzó a következő ludasításra.

DIGITAL BALL

Ez már egyszer volt a CoV-ban, sőt volt róla egy írás is, de nem teljes, mivel a játéknak van egy másik része is, legalábbis a megtört (KNOFA és KNIPPER) verzióban a sárkényt ábrázoló kép után 'SPACE' a már ismertetőt felbenté játék, de ha a 'RESET'-et nyomjuk meg, akkor egy másik AMIGADIGIS ügyességi játékot kapunk. Itt egy patlogó tabdát kell vezetnünk, lebentva a fal egy részét. A labdat nem könnyű, ugyanis a labda egy edott irányba mozog és nagyon nehéz az irányítása, az még nem lenne probléma, de igen ötletesen kis nyitlak vannak elhelyozve a pályán, azoknak, talán mondanom sem kell, nem szabad neki-menni. Irányítás: kurzor billentyűkkel vagy JOY. Jó kis game az.

SPY VS SPY I.

GONDOLOM, most mindenki kassé dűlledt szemakkal olvassa ezeket a sorokat, mér-mint hogy mi a francot keres itt ez az ós-óreg program. Nos, ténylog elég régi, de a régi játékok szorimtem jétszhatatlan. Egy játékos üzemmódban alig lehet kezelni, kál játékos esetén is rossz a helyzet. A viszonylag új verziót BAG maestro készítette el, szerintem nagyon szépen, ez valóban a C64-es verzió!!! Mivel már egyszer írtam a 3. részről, most fogok pótyogni az előbbiek-ről is, (...a második, egyben talán a legjobban sikerült rész is át lett írva!! Sőt, kazettások is használhatják — mivel nem fért ki a tárbán). A lényeg, hogy két úgynöknek egymással versengve kell megtálatni 5 tárgyat (ektalaske, írat, kódkártya, igazolvány és kukcs), ill. meglőpni a másik elől a stuffokkal. Jégylet venni azon nz ajtón át, amelyre lopulógépeket testettek — az introban Joe Black repülön lóg meg, egy játékos üzemmódban Fred White-tal lehetünk. Külön kellemtelenség, hogy maghatarozott időnk van, és ha nem teljesítettük a feladatol, többszörünk (mint a harmadik részben, csak ott a sziget vulkánja tör ki). Beállítások (játék elajón) a JOY,2-val, beállíthatjuk a játékosok számát, a nehézségi szintet, a gép IO szintjét és hogy ol legyen-e rejtve a kassza. Billentyűtunkciók. 'F1' — minden a joy-jal működőn, 'F2' — ...vagy billentyűzetről, 'F3' — fehér (Fred) JOY, fekete (Joe) billentyűzet, 'HELP' — ...fordítva, 'ESC' — abert, új játék, 'RUN/STOP' — pause, 'CLR/HOME' — fx ki/be, 'INST/DEL' — mx ki/be. Fred White JOY 2., Joe Black JOY 1.,



Billentyűzet:

Fehér		Fekete
O	fel	O
A	le	L
Z	balra	.
X	jobbra	.

'Shift', ill. 'Space' husáng használata, ha egy szobaban vannak, egyóbként kutatás, tárgy lerakása, fegyver elrakása, etc. 2x megnyomva vélogathatunk a fegyverek között, ill. nézhetjük meg a tórképet, FEGYVEREK: Bomba — kép vagy szarkény mó-gott hatásos, ha valaki ott kutatni kezd... Acólrugó — valenelyik berendezési tárgy-nál, szintén ciki lesz ott kutatni. Villany-áramfejlesztő — bezárt (!) ajtóhoz kell rak-ni, a kilincse körül, ellenfelünk kissé „fel lesz villanyozva”, he benyit... Piszto ly — szintén bezárt ajtóhoz, a pisztoly ravaszá-hoz és az ajtó kilincshez kötözött spérge adja meg a dolog lényegét... A fegyvereket a 'SHIFT' v. 'SPACE'-szel rakhatjuk le, ill. vehetjük vissza. Vigyázzunk, hogy a saját csapdénkba NE essünk. Ha egy szobába összefutunk haverunkkal, akkor a husáng-gal lehet bunyózní (ez csak ilyenkor kerül alá), 'SHIFT' ('SPACE') fel-le fejűtés, jobbra-balra a gyomrozás, ellenfelünk leverése után (...és ha kipróbálta egy csapdénkat) kis angyalként integet nekünk, miközben elazóli. FONTOS info, hogy elhagyja a nála lévő tárgyeket (magyarul nam árt náha fel-keresni a pókot, hátha alcsaklizhatjuk így a cuccat)!!!

DOMINO

Erről a játékról legelőször is annyit, hogy megegyezik a TV-2-ben látható szépséggel és tudtommal van C64-en is. Nos, ezt a „szépen” kivitelezett játékot OMEGA írta meg, a hanghatások és a grafika COOL & ACE! GONDOLOM MINDENKI képes domi-nózní, ha nam akkor... Tehát a szokásos játé-k, ön csak a vezérlésre térnek ki. Ha az első három helyről hlvunk (A,B,C) akkor +500 pont a jutalmunk, da ha körünk a D,E,F helyekre is, akkor -100 pont levonás jár, ellenben D,E,F-ről való rakás +300 pontot eredményez! Az egyjegyű számok begépeléséhez mindig be kell írni előjük egy nullát! Jolly meghívésához be kell gé-pelni a 'J' betűt, a 'P-D-R' billentyűkkel pe-dig a dominókat hívhatjuk a D-,E-,F helyre. Az 'S' n High-SCORES táblázatot adja, és a játék feladását jelenti, ugyanúgy mint a 'RUN/STOP' (scorek nélkül). Könnyen kezelhető, szórakoztató játék.

TÉRVIHAR

Ez egy szöveges ADVENTURE, egy a sok közül, de legalább magyar nyelvű és elég izgalmas LAVINA és RACHY kodolta. Az alaplörténét egy SCI-FI könyvből (??? átk) lett elcsenve, legalábbis NAGYON hasonlít rá. Szóval 2666-ot írunk, otthon szunnya

dunk békében mikor, eljut hozzánk a tele-patikus üzenet, hogy a tér és idő dimenziái összekeverednek egy kedves téraó ha-gyatékaként, ez a térvihar. 3 tárgy oldja fel az átkot: a talizmán (egy gyűjtő házában van), a bíberkő (másik dimenzióban) és az arany szkarabeusz (piramisban). A szantély valahol a piramisban van... Tele-portálódunk, és indul a játék. Hmmm... talán egy lelást mágéjtek róla! Később!

X-BÁZIS

Ez egy ISMERETLEN szerző, TMTS műve, valószínűleg LAVINA nyomdokaiba akar lépni, ugyanis nem sikerült rosszul, ettől függetlenül, hogy szinte teljesen BASIC az egész — éppen ezért különösen ajánlott kezdő KALANDPROGRAM-írák figyelmebe! A kerettörténet a játék elején lévő introból is kiderül — éomyszép BASIC vonalak, egy gúlából kijön pár vonal egy másik gúlára, oda-vissza, na, a kisebbik gúla porrá válik, ez voltunk mi, ill. az úrhajónk... — a kate-lórténetből pedig megtudhatjuk, hogy mi-után az X-Bázis (OOOPS!) Ez volt a NAGY gúla.) mellett lerobbantunk, annak órai el-fogtak. Célunk elhúzni a bús francba. Egé-szen érdekes módon van megoldva a keze-lés, alóször az Igéi kell begépelni <RETURN> azután a csotakvós irányát <RETURN> — és máris átvethedhetünk.

FANCY WORLD

Szópon kivitelezett LOGIKAI játék, az intro is stílusos, egy acid-sprite kolbászolásával. Szóval a játék lényege: ...a batoldali mazót ugyenolyanná kell alakítani, mint a jobboldali. A joy-jal kell a nyilal arra az alakzatra vinni, amelyiket át akarjuk változtatni, FIRE! — és az aktuális figura + a körülötte lévő-k átváltoznak, sorrendben: négyzetből — há-romszög — kör — rombusz lesz és ez tár-lódik is. A nehézség a szintnek megfelelő-en változik, megfelelő számú műveletet kell elvégezni. Pl. a harmadik szinten három alakzatot kell átváltoztatni, hogy a bal oldali ábra megegyezzen a jobb oldalival. Ha azt szintidőn belül sikerül, akkor a BONUS TIME ártáke hozzájárul a pontszámhoz. Sikertelen próbálkozás esetén annyiszor lehet megnyomni az 'ESC' billentyűt, emmnyit a RETRIES ártáke megenged ... — SZINTE EGY AZ EGYBEN Időztem a program íróját, GOTU-I (LBM crew), aki egy megfelelő grafikájú és COOL zenét tartal-mazó gamét készített!

PROFESSIONAL AMOEBA

TCFS természetesen NEM ül a baberjain. MOST, talán éppen a legfrissebb logikai szépsége a PROFESSIONAL AMOEBA. Mit meg ne mondjak, jól néz ki, mint általá-ban MINDEN TCFS design. Gondolom a já-ték lényegét NEM KELL lelinom, MINDEN-ESETRE bosszantóan jól játszik a gép!

DUOTRIS
 TYCB egy ismerős játékkal ruhított elő, ez mai minimum a negyedik TETRIS: HELIX, TETRIS, BLOCKOUT ... etc! Az első kettő hagyományos, bár a TETRIS szebben van kivitelezve és jó a zenéje, a BLOCKOUT a régi PC-s mania 64-es feldolgozásának nyomán készült 3D (három dimenziós) játékok. Nos, ebben a játékban kettő IS lehet játszani, egy kb. HELIX klónozott játékkal,

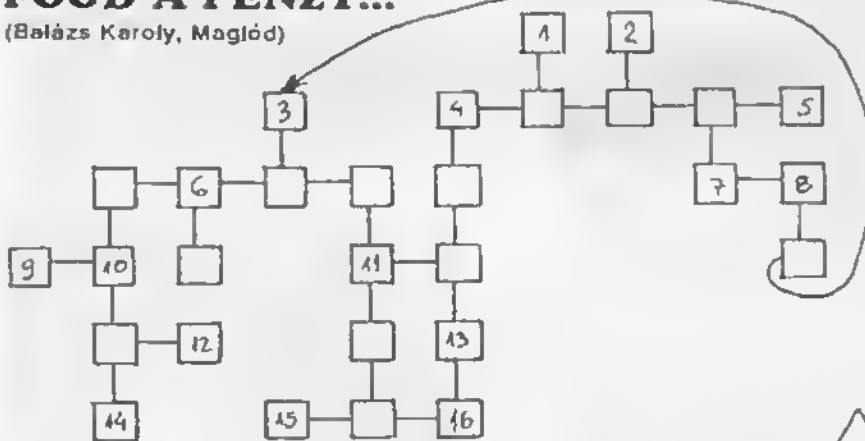
NINTENDO WORX
 LAVINA játéka szépen elkészített introval és COOL! zenével indul, az ez után jövő grafika és zene IS isteni (itt a játék kezelője kapunk INFO-t, és kiválaszthatjuk az irányi-

tás módját [kurzor+SHIFT — JOY1 } A lényeg annyi lenne, hogy egy cementgyárban gályázunk, és cementet kell kiöntögetni a két szinten lévő négy tartályból, a szállítókamionok számára, miközben folyamatosan útmóltódnak. A cementet NE engedjük visszaidulni, mert ráfolyik a vezetőre, és na legyenek üresen a felső tartályok! Ezután kezdhetjük a játékot... nos, azt lehetne hinni, hogy a grafika marad ugyanígyen ACEI, de SAJNOS nem így van. Mondjuk még így is jól néz ki, de az introból szebbet várnánk az embert (szerintem LAVINA előtte a dolgok), ettől függetlenül egy normális ügyességi játékkal lehet szórakozni, meglátjátok, megeri!

FLIPPER ENV. EDITOR
 Nos, az a játék kissa hasonlít a volt MUCSI téle alkotáshoz, a NIGHT MISSION c. flipperjátékhoz, ugyanis ugyanúgy tartalmaz egy szerkesztőt, csak kissé eltérő módon a többi flipperjátéktól, mi szerkeszthetjük meg az egész pályát. Kozelose NAGYON egyszerű, MINDENESRE az elkészült pályán a jobb szélső részen lévő flipperjátéktól + labda ikonra klikkelve (JOY 2.) játszhatunk, kilépés a játékból (vissza a szerkesztőre) 'ESC'. Mit is mondjak még erről az extrán kivitelezett TCFS játékról? Nos! lesz leírás! YAI, készült egy olyan vezérlő, amely képes kimenteni a kész pályát!
 • Jahny of Jahny crew©, Bp.

FOGD A PÉNZT...

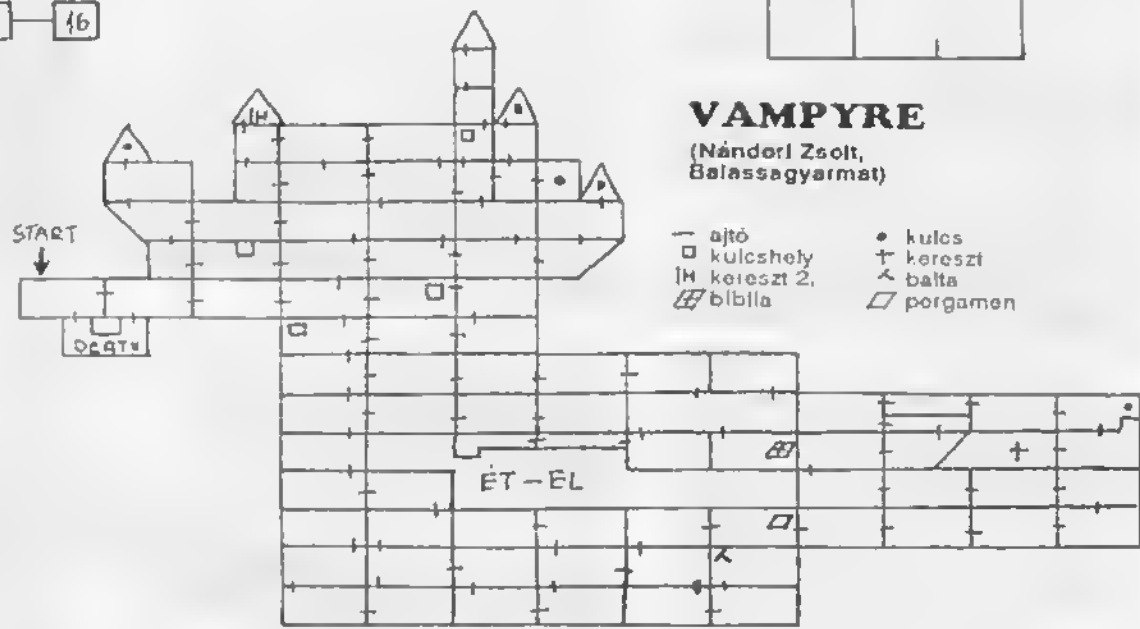
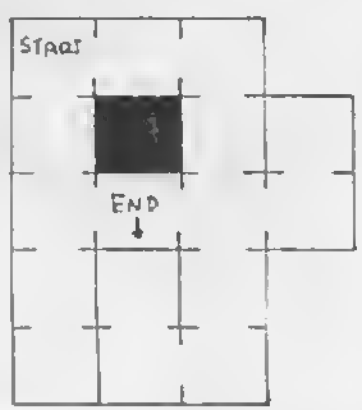
(Balázs Karoly, Maglód)



- 1. Konyha
- 2. Nappali
- 3. Nyomoinnegyed
- 4. Kapu
- 5. Fürdőszoba
- 6. Téli
- 7. Pince
- 8. Raktár
- 9. Bóda
- 10. Start
- 11. Aluljáró
- 12. Iroda
- 13. Trafik
- 14. W.C.
- 15. Bordélyház
- 16. Kivilagrattlan ter

A NINJA KÜLDETÉSE

(JOKER Soft)



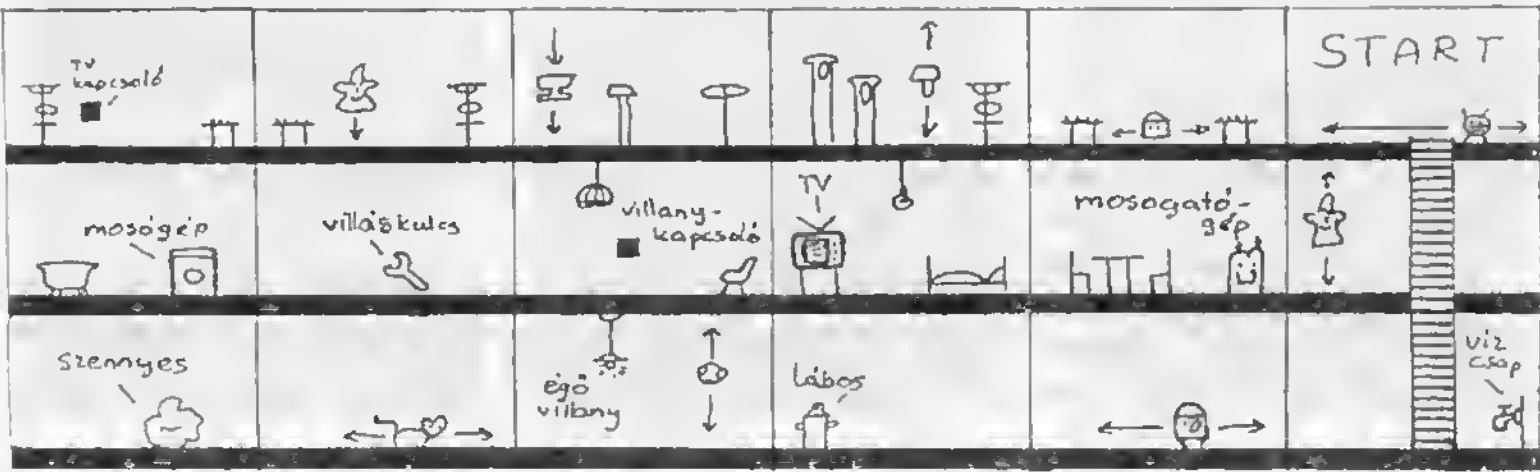
VAMPYRE

(Nándorl Zsolt, Balassagyarmat)

- ajtó
- kulcshegy
- IN keresz 2.
- blila
- kulcs
- † keresz
- △ balta
- ◇ porgamen

WALAKI • TV kapcsoló — TV / villáskulcs — csap / villanykapcs. — villany / szennyes — mosógép / lábas — mosogatógép

(Szabó Sándor, Mezőberény)



ELSŐSEGÉLY



Ez most egy kicsit rendhagyó elsősegély loaz, mivel az utóbbi időben szépen felgyűlemlett az apróbb tippek, POKE-ok, cheat-ek, valamint a nagyobb Tökmák anyagok között valahol félúton behatárolható információk mennyisége. Most ezekből csomagozunk.

A CoV 32-ben az Elsősegélyt PIGMY maestro PIRATES-i tippjeivel lejeztük be. Most az ott abba maradt infókhoz következünk némi kiegészítéssel, természetesen C64-re:

Nézzünk példát a módosításra: 1050 földet akarunk: $1050/50=21$, 21-t kell a 7.block 21.byte-jába írni;

2 FRIGATE-t akarunk: 82.byte-ba a 5. byte: $240/10=24$, 63.byte-ba az 5. byte: 2; 68.byte-ba: 5; 69.byte-ba: 5.

A státusz átírásánál néha lehet egy kis zavar, de az értékelésnél azt veszi figyelembe, amit beírtunk. A felosztandó pénzt 3 byte-on tárolja a program. Pl.: 54.byte-on 1, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 300.000,- egység, vagy pl. 54.byte-on 0, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 30.000,- egység.

A többi már mindenki kipróbálhatja saját maga.

Nemes Raymond (From STRIDER of Gods), Nagykanizsáról a BATTLE COMMAND c. játék C64-es változatához küldött tippeket:

A fegyverválasztásnál FREEZE!

POKE 4999,x - az ágyúlovadékok azéna (ajánlott: 255)

POKE 5011,x - a Slamlaser mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5001,x - az Infravörös Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5003,x - az Infravörös Banshee mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5009,x - a Phantasm mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5008,x - a Spectre mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5007,x - a Dragonfly mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5004,x - a Mortar mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5000,x - a Radaros Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5002,x - a Radaros Banshee mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 4997,x - a Slamlaser tömege (ajánlott: 0)

POKE 4995,x - a Phantasm tömege (ajánlott: 0)

POKE 4994,x - a Spectre tömege (ajánlott: 0)

POKE 4993,x - a Dragonfly tömege (ajánlott: 0)

POKE 4986,x - a Radaros Phoenix tömege (ajánlott: 0)

POKE 4987,x - az Infravörös Phoenix tömege (ajánlott: 0)

POKE 4985,x - az ágyú tömege (ajánlott: 0)

POKE 4988,x - a Radaros Banshee tömege (ajánlott: 0)

POKE 4989,x - az Infravörös Banshee tömege (ajánlott: 0)

POKE 4990,x - a Mortar tömege (ajánlott: 0)

Játék közben FREEZE!

POKE 1443,x - az üzemanyag mennyisége (a maximum: 48)

POKE 1405,x - az 1-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1406,x - a 2-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1407,x - a 3-as fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1408,x - a 4-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

Játék közben időnként illik FREEZE-elni, és átírni azokat max.-ra. Ha vettünk Silkmisler-t, írjuk át 255-re, és kopcsoljuk be. Amíg el nem fogy, védve vagyunk a lovadéktól. Ezután pedig megint átírhatjuk 255-re.

Ezenkívül:
POKE 10719,48: POKE 10720,141 (végtelen üzemanyag)

Székőváca Róbert, Kazincbarcán kedvenc C64-esén a DOOMDARK'S REVENGE-t nyújtotta. Észrevételeit most eljuttatta hozzánk:

A CoV-ben közölt leírásból erre a következőt írtam, hogy nem jó a toborzási módszer, íme a toborzás 4 feltétele:

1) A várban vagy városban legyenek katonák és nekünk 1140-nél kevesebb legyen;

2) A vár (város) tulajdonosa (az eredeti vagy az elfoglalója, tehát az aktuális) a Moon Prince-hez tartozzon;

3) A gazda és a toborozni akaró egyén egy fajta tartozzon;

4) Ha az első 3 teljesül, és a fajta: FEY, BARBARIAN vagy ICELORD, akkor az is fontos, hogy a harcos típusa (gyalogos/lovas) egyezzen;

A gyalogos egyébként ritka: Barbarian — Thorhar, Lare Neon; Fey — Thorthane, Thigrand, Thorand; Ebből látszik, hogy a példának felhozott Imorthon — Morldrane páros igenis toborozhat egymástól.

A leírásból kiderült a 9... USE parancs. Ezzel veheti használatba a kezében tartott saját tárgyat a karakter. Mindenkin csak egy tárgya van, a lordoknak fegyver, a főszereplőknek: Luxor, Morkin — Crown of... Tarithel — Spell of Thigrorn (Morkinhez röplő), Rorthron — Runes of Finem;

Ha valaki tárgyról kap infót a tower-ban, az mindig a saját tárgyra vonatkozik.

Luxornak is lehet utánpótlása; Egy ellenség vért ostromoljunk addig néhány lordal, amíg 200-300 nem lesz a létszám benne. Ekkor Luxor támad (a többiek ki a várból), és vasutaság nélkül elfoglalja. Az óva lesz, és Moon Guard Riders-ek lesznek benne. Morkin kiszabadításához Tarithel keresse meg a Spell of ...-t, és használja.

Utána szervezze be Morkint és vörjenak. Miután kilőttük Sharath-t, Luxor keresse elő a Crown-ját, menjen vissza a kilanduló helyre, használja a koronát és íme: Morkint kihoztuk anélkül, hogy megmozdult volna.

Ajánlott taktika:

1.nap — Luxor: SW, Torinerg-ot megszerelni, NE; Rorthron: Előre a Temple of Imesh-be és NE-re néz, plhen; Tarithel: NE 2x, E, beszervezi Imorthon-t, W, NW; Torinarg: NE; Imorthon: NE, E;

2.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

3.nap — Rorthron: Igyekezzon A 23,3 talé, Tarithel: N; Thorand & Carothane: Varatrarg-ot, vagy csak a várát támadja; Imorthon: Thigrand-ot beszervezni, NW, W; Kahudrarg: Varangrand-ot beszervezni, tankoinl 15,13-on; Torinarg: Anvortheon; A többi: N;

4.nap — Imorthon: 14,21 Carothane, majd 17,17 Berurmane; Rorthron: Imgorad-ot beszervezni, NE; Imgorad: SE, Firak felé (Firak-ot csak ő tudja beszervezni); A többi: N;

Ezután már nagyon sok a lehetőség, így még néhány tanács: Sharoth-et Takormilumban várjuk, legalább 20-25 1200-as aerogol. Néhány IceLord-dai (ha van) már Carildrim-ben belesköthetünk, ha szerencsénk van, meg is halhat...

2.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

3.nap — Rorthron: Igyekezzon A 23,3 talé, Tarithel: N; Thorand & Carothane: Varatrarg-ot, vagy csak a várát támadja; Imorthon: Thigrand-ot beszervezni, NW, W; Kahudrarg: Varangrand-ot beszervezni, tankoinl 15,13-on; Torinarg: Anvortheon; A többi: N;

4.nap — Imorthon: 14,21 Carothane, majd 17,17 Berurmane; Rorthron: Imgorad-ot beszervezni, NE; Imgorad: SE, Firak felé (Firak-ot csak ő tudja beszervezni); A többi: N;

Ezután már nagyon sok a lehetőség, így még néhány tanács: Sharoth-et Takormilumban várjuk, legalább 20-25 1200-as aerogol. Néhány IceLord-dai (ha van) már Carildrim-ben belesköthetünk, ha szerencsénk van, meg is halhat...

5.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

6.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

7.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

8.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

9.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

10.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

11.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

12.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

13.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

14.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

15.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

16.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

17.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

18.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

19.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

20.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

21.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

22.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

23.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

24.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

25.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

26.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

27.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

28.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

29.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

30.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Carneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Caronthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Fiames of Dawn), 2x N, NE, Thorand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthon: beszervezi Torthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, NI (Fontos, különben Varangrand felépítheti, így mánap beszervezhető...); A többiakkal: N;

ATTACK, BLOW, BREAK, BREAK, CALL, CLIMB, CUT, DIG, DROP, EAT, END, ENTER, ESCAPE, EXAMINE, EXITS, FIGHT, GET, GIVE, GO, GRAB, HELP, HIT, INVENTORY, JUMP, KILL, LEAP, LIGHT, LOAD (GAME), LOOK, OPEN, PRESS, PULL, PUT, PUSH, QUIT, READ, REPLACE, RESTART (GAME), SAVE (GAME), SAY, SCORE, SHOW, SHUT, STAB, START, STRIKE, SWIM, SWING, TAKE, THROW, TIP, WALK, WORK

Típek:

- A kapun való átjutáshoz öljük meg az őrköt.
- Az alagút elaján úgy juthatunk túl, hogy a bunkóval leörvük a pókhálót. Az alagút végétől már ne menjünk tovább északra!
- A vermet nem tudjuk átugrani, nehéz cuccokkal megpróbálva;
- Drakulához csak akkor mehetünk fel, ha már megöltük a pókot;
- Ha a könyvtárban megnyomjuk a koponyát & felvesszünk egy könyvet, átmehetünk a kincseskamrába. Ha nem nyomtuk meg a koponyát, egy csapóajtónál a kinczőkamrába oszunk.
- A kinczőkamrából nem nagyon sikerül kijutnunk, úgyhogy inkább kerüljük el;

ZÉ, Sopronban nem vette jóvá, hogy annyit összeszűkítettünk a **COSTLES** leírásról a CoV 24-ben, ezért pár kiegészítést tett a posta szárnyaira:

A leírásban az volt, hogy a Fantasy World és a Real World között sommi különbség nincs. Ez 1 nagy *****! Ugyanis ha Fantasy World-re kapcsoljuk, akkor van néhány jellemző személy a Fantasy világából. Pl.: varázsló, asztrológus, tolvajok, sárkányok stb.

Velük is kapcsolatos az alábbi néhány történet:

1. Egy nap ilyen és olyan embereink jöttek, hogy gond van a Nemtudommitlyen vármegyében a varázslóval, mert apró huncutságokat ketyvaszt össze, mint pl., hogy egy fekete felhő ereszkedett egy lalura, madarakat repelt át a csatornán (talán kém?), ha megpróbáljuk színünk elé idézni, kiderül, hogy b****ik ránk, mert visszaüzen, hogy majd jön, ha réér, ami nem éppen a közeli jövőben lesz. Katonákat ne küldjünk, mert úgyis oda vesznek. A madarakat lelőhetjük, de majd bejön reklamálni. Egyszer aztán váratlanul megjelenik, és arról ad hírt, hogy ott a környéke felé valami nemtudomhányozaróves szekta tartja klubgyűléseit és jó lenne tenni valamit ellene, mert nem tud tőle aludni a macskája. Ezzel már meg is oldódott a gondunk a rekoncilián varázslóval, csináljunk bármit (kivéve a figyelmen kívül hagyást).
2. Történhet az is, hogy jön hozzánk egy asztrológus, akit felfoghatunk, és kiharcolhatjuk tanácsait különböző ügyekben. Más hasznát nem láttam.
3. Még mindig Fantasy World-ban, jöhet egy pofa, egy csunya képződmény, valami sárkány-nak nevezte, állandóan mogljoszt a madárléteztőjét. Ezt a sárkányt kéne valahogy likvidálnunk. Nekem a következőképpen sikerült: addig küldözgettem oda a darék haresokat (el is pusztultak mind egy szálig), míg nem jött egy másik pofa, állítólag szakember a szakmában, azt mondta, hogy Süsűket akkor lehet a legjobban kinyúvasztani, ha nem figyelnek oda (pl.: asznek). Hát ettől nem lettünk sokkal okosabbak, viszont, ha legközelebb jön egy pall a sárkány működéséről beszámolva, úgy már megjelenik egy olyan lehetőség, hogy akkor kapjuk el, mikor eszik. Így már hamarosan elkiják embereink.
4. Szintén Fantasy World, hogy emberevő óriások bandukolnak, fel-át Európában, és a Franciák (ellenségeink) teljesen be vannak roszolva tőlük. En nem léptem szövetségre velük (lehet, hogy nem is lehettek, már olyan régen voltak), küldhe-

tünk kámet, nem biztos, hogy vissza is jönnek. Mindenestre, ha már közel vannak, riadt katonáink fogtak befutni a trónterembe, akkor semmiképpen se próbáljunk egyezkedni velük, mert annál kevesebb emberünk tudja majd a várat védeni.

5. Ez már nem Fantasy World, hanem a mi kedves kisfrünk. O most a nagy kicsapongások korát áll. Ezért olyan híreket kaphatunk falólo, hogy az egyik ór nővérel látta egy nap éppen jó hírű kocsmában, Érdekes dolgokat válaszolhatunk az őrnök, hogy a nővéret ismerve nem történhet semmi olyan. Viszont, ha legközelebb jön, akkor engedjük meg őrnöknek, hogy ha még egyszer ilyet lát, kicsit „beszélgessem el” a mi kedves kis bogaracsunkkal. Egy éjszaka aztán a bogaracska véres fejű jött haza. Sosem kérdeztük meg, mi történt vele. A bogaracska egyik ügye ezzel le van zárva.
6. A bogaracska másik ügye az, hogy a nagy dorbézolásait nem nézi jó szemmel az ország, ezért gyorsan bízzuk őt az egyházra, akik majd elviszik kirándulni a szentföldre. Mulató kedvű gyermekünket meg a Szentföldről is kidobták (most mondjam, hogy miért?), és most hazahozta szaracén barátait. Egyszer aztán ezek a kedves szaracén bácsik és néni „találkoztak valamelyik várurunkkal”. Várurunkra bizonyára nagy hatással lehetett a találkozás, mivel eddig még csak 13 fogat sikerült megtalálnia az Albion különböző tartományaiban, ezért küldött egy ideges természetű követelt, hogy ő most éppen fogat keres, és a király addig nyitassa ki ezeket a sz*racénokat. Ebben a pillanatban fut be a terembe egy másik várúr, és mondja, hogy ő majd jó katonává neveli a sz*racénokat. Bízzuk rá őket, mire az ideges természetű minden udvarias formulát mellőzve elbattyog a teremből. Viszont a sz*racénok többet már nem zavarják nyugalmunkat. A mi kedves kis aranyos stb. férg... bogarunk még igen.
7. A bogár, ugye, valahogy Franciaországba került, ahol összebalhézott valami nagy tejjessel. Ennek persze párba jött a vége, amit a frünk természetesen megnyert, és most nagyon vadásznak rá a góltok, tehát jó lenne védelmet biztosítani számára.
8. Mikor Fantasy World-ben játszottam, jöttek különféle figurák, zavarosan dumáltak össze-vissza valami gonoszról, aki most akar felkelni, erre az ügyre már nem volt energiám, de azt hiszem, ez sokkal nehezebb lesz, mint az eddigiek...

Egy jótanács: a tolvajokat lépünk szövetsegreg!

Várady Tamás, budapesti olvasónk mindig előszeretettel várta az ELITE puzzle egyes darabjait. Egy dologra nem kapott választ, így hát utánanézett:

A szupersorozatban végig valami homályos dolog volt az extra energias tápegység kérdése. Egyesek azt mondták (1,75), hogy „dupla gyorsasággal töltődnek az energiabankok”, mások pedig „kedves szeren-tyum nem csinált semmit”. Most itt jön a korrekció. **Tatataaaaaam.**

Ugyebár, ha egy jószándékú kalóz éppen sorozatot indít felénk (pajzsok, 1234, energiabankok max.) megpróbálunk kitérni az útból. Ez nem sikerül, az egész mellőss pajzsot olvasztjuk. (Az energiabankok éppen maradnak tehát 1234. energiabankok max.) Ekkor a maximumon lévő energiabankok elkezdik feltölteni a pajzs sérüléseit. Közben a kedves kalóz (nevezetesen mondjuk Asp mkll.-nek) szembe kerül, és újabb sorozatot indít mellőss pajzsunk felé. Nem tudunk kitérni újból, teljes sebességgel a lövedékekbe rohanunk. **Tatata-tatataaaaaam!!!!** Az addig félig feltöltött pajzs véglegesen 0-ra redukálódik és a 12.

energiabankunk is törpára magy. A Cobra elkezd feltölteni a 2. majd az 1. energiabankot. Miután azok feltöltődtek, ezek UTÁN nyúl a kiégett energiapajzsához. Ha a csata alatt lett volna Extra Energy Unit-ünk, a Pajzs és az 1,2 energiabank halála után (2. sorozat) a Cobra elkezdte volna tölteni a 2. majd az 1. energiabankot, és KÖZBEN az E.E. Unit pedig a mellőss krógett pajzsot. Így tehát a pajzs az energiabankoktól TELJESEN FUGGETLENUL az E.E.U. segítségével töltődik. Ennyi.

Ezt Amigán tapasztaltam!! (Láhet, hogy jó más gépekre is, de azokkal még nem játszottam.)

Volt valaha egy **Spikey in Transylvania** leírás is, igaz Tókmák, de elég volt ahhoz, hogy többen lollat rapadjanak némi kiegészítésekkel. Ezt közé tartozik **Gyurics Krisztián** és **Ullóró!**

A COV 23-ban olvastam egy leírást a Spikey in Transylvania című játékról, és lenne hozzá-fűzni valóm. Ott az illető azt írta, hogy a csont, a fátyla, és az ágyugolyó nem jó semmire. En márpedig azt mondom, hogy ez nem igaz. Na most figyeljen mindenki!

Fogjuk az ágyugolyót, és a fátylát, és menjünk oda ahol az ágyú van. Az ágyugolyót tegyük a szikla mellé (oté), és tegyük (bocs toljuk) rá az ágyút. Majd erre a két „izére” tegyük rá a fátylát. Ha jól csináltuk, hallunk egy durranást, (durrr!!) és megnyílik előttünk a föld. Menjünk be! Itt egy kutya fogad bennünket (vau-vau). Ha nincs nálunk a csont, az pech. Ha nálunk van, akkor tegyük le a szoba közepére és csaljuk oda a kutyát. A kutya felveszi a csontot, és mehetünk tovább, jobbra. A következő szobában ismét jobbra, és a következő szobában ismét jobbra. Ha bementünk ismét jobbra, és ismét jobbra. Unalmas, nem? Na itt beamegyünk az ajtón, és bent felvesszük a Walkmant (Personal Stereo). A kulcsot is felveheljük, de nem lényeges. Ha ez megvan, menjünk vissza a várba, Pontosabban a börtönbe. Rögtön az alsó (1) bellánál járkal egy ór. Szerinte negy a csend ideleln. Zajt nem tudunk csinálni, de nálunk van a walkman. Adjuk oda neki. Já, a bácsi elment! Nyissuk ki a cellát és már vége rs a játéknak. Figyelem! Ha ezt a cellát kinyitottuk, akkor nem fontos a másik őrnök bent adni. Azt a cellát hagyjuk a fenébe.

Sponga Balázs gyáli olvasónk pár Amigás pályakodot juttatott el hozzánk:

FLASBACK — LOUP, CIKE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL;
ALIEN BREED — XXDFA, LAEEA, ATKAA, UYTIA, PPEAB;

Klaa Akos barátunk Debrecenben újabban olyan játékokat úz volunk, hogy hetente küldözget újabb és újabb levelet, melyek minden kommentár nélkül PC-s tippet tartalmaznak. Most ebből ollóztunk:

SIM CITY — A SAVEGAME file-ban a pénz a 6.szektor 36-39. byte-jában állítható át.
ELITE — Ugyancsak a SAVEGAME-ben a FUEL a 123 byte-on tuningolható (FF), míg a név a 149-156 byte-okon írható át.
ATAC — A SAVEGAME 04-23. byte-jain a név, az 50-51. byte-okon az ENEMY KILLS (7F), az 52-53. byte-okon a CIVILIAN (00), míg az 54-55 byte-okon a FRIENDLY (00) paramétereket állíthatjuk át.
• A kommandós tagok neve előtt (ECHO stb.) 2-vel, ha 01, akkor el a pasi.
• Ha több repülő, esetleg heli-t akarunk, akkor: repülő esetén a 'HA'-'HH'-ig a 'H' betű előtt 2-vel írjuk át a \$78-at \$73-ra. Így több lesz a repülőnk, de kevesebb a heli-ünk. Ha több heli-t szeretnénk, az 'AA'-'AH'-ig az 'A' betű előtt 2-vel írjuk át a \$73-at \$78-ra. Több heli, kevesebb repülő.

KÖZÜLETI hirdetési ajánlat

Érvényes: 1993. 03. 15-től

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélküli értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %

5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %

7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A Bíborhold Magyarország első olyan havilapja, amely egyszerre szól a fantasy, a tudományos és a tudománytalan fantasztikum kedvelőinek, a játszani szeretőknak (homoludens) és mindezek közül különösen a szerepjátékok kedvelőinek. Van már Bíborholdad? Nincs? Akkor feltétlenül szerezd meg, amíg el nem fogy! Ízelítőül az áprilisi szám tartalmából:

- AD&D - a Pszionika, a tudat hatalma
- Életre kel néhány vadonatúj Dark Sun szörny!
- Raistlin és Caramon otthona - a Dragonlance világa
- Egy mini-méretű lejátszható kalandmodul
- Bemutatjuk a Paranoia és a Rune Quest szerepjátékokat
- Extra meglepetés - társasjáték melléklet
- fantasy novellák és könyvismertető
- Mitológiai ABC - játékevezetőknek és játékosoknak is
- Túlélők Földje - Setét Patkány újabb kalandjai!
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtély is, értékes nyereményekkel. Keresd április 24-től az újságárusoknál!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGANSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű epróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % telár

A hirdetési díjat az Impresszumban közölteknek megfelelően kérjük fedezni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni. COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Lego!csobban tölem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánosheima, Pf.: 18. 6440

• 576-ban megjeleni, egyéb C64-os programok eladása lemezen-kazettán. Lemez programok kazettás változatai! Deutch Szabolcs, Zalaegers, Fő út 19. 8749 Tel.: (06-93) 18-481.

• C64-re közzétett játékprogramok eladása olcsón! Huazli Győző, Talabánya, Mértőlók útja 54. 8/2. 2800

• C128/64 gépre programokat adok-vezek-cserélek. 11.000 programom van. Cím: Járóke László, Budapest, Pf.: 102. 1576.

• PDKE-ok eladók C64-re! (700 db.) HH-cser Ferenc, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

• C64-en programcsere lemezen. Megven: Bard's Tale II., F-14 Temcal, Dragon Wars és még sok jó program. Cím: Szabó László. Hajdúböszörmény, Győrácsy kert 14. 1/5 4220

• Keresem a Doomdark's Revenge hibátlan példányát C64-re. **Somogyi Miklós**, Perva, Bakenyer köz 6. 8429

• Játék-és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott választékokért listát küldünk. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat.

(C64 ezekelő) **Borbély Balázs** (Bumble Bee), Budapest, XI.Sárlány u.44. 1116. Tel.: 162-7724.

• Keresem a következő programokat 64-re magnóra: Risk, Monopoly, Hero Quest 1-2, Feudal Lords, Budeken, Katakis, Second World. Gyérík János, Balassagyarmat, Mértőlók útja 74. 2660

• C64 programok eladása, cseréje, főleg lemezen A kiszolgálás gyors és precíz. Cím: **Verge Szabolcs**, Pécs, Rákóczi út 28. 7623. Tel.: (07-72) 36-275.

• C64-es vagy? Ha Irsz, elmondom, hogy hogyan lehet 100,- Ft-án 20 lemeznél programot szerezn. Csak lemezesek írjanak. Válaszborítékot küldj! **Szabó László**, Hajdúböszörmény, Oyeróssy kert 14. 1/5. 4220

• Hilt It a PC-C64 Boys! C64-en program-eladás lemezen, kazettán. Cseréje is lehetséges. Listát és választékokat küldj! **PC-C64 Boys**, 5940 Tótkomlós, Kólcsey u.15. Tel/FAX.: (06-68) 85-710.

• Helló! Programcsere C64-en lemezen! Liste + választékok = előny! Aki küldi az Adventure Writer o. kalandjátékkészítő program leírását, vagy a Super Mario o. programot, nem fogja megbánni!!! **Mészáros Krisztián** (The Finnish Guy), Bicske, Nefelejcs u.B. 2060. Tel.: (06-22) 350-450.

• C64-es, lemezes kontéktokat keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentkezését várom, akik elsőközből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen ajánlattal és egy listával lehet: **G.P.Studió**, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600

• YIKES! It a RAPPER AGAIN! C64-es programok cseréje, eladása. Színvonalas SWAP! It a cím, ha levelet akarsz kaparni! **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.38. V/59. 1204

• Figyelni! C64-re lemezen a legújabb programok hatalmas választékban, rendkívül kedvező feltételekkel kaphatók. **Frankó Vitély**, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600

• C64-es utántöltős programok eladása, cseréje kazettán Válaszborítékért lista, valamint régi és új kalandjátékokat keresek. **Tárnai, Sándor**, Fegyvernek, Előre út 1. 5231

• C64-re keresem a következő programokat: Elvira I-II-III, Test Drive III (nem a GPC), Battle Command, Pool of Radiance sorozat. Csak csere érdekel, listát kérek. Címem: **Fikner Károly**, Komárom, Madách Imre út 6/B 2900

64 hardware

- Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcsér Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
- Eladó egy C64-es konfiguráció: alapgép + magnó + monitor + 2 joystick + játékkazetták + szakkönyvek. Irányár: 28.000,- Ft. Érdeklődni: **Bányai Péter**, Miskolc-II., Klapka Gy. u. 28. 9/3. 3524. Tel.: (06-46) 360-843
- Sürgősen eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + Action Cartridge Plus + 2 joystick + Commodore 1802 color monitor + szakkönyvek. Áránálát a következő címre kérek: **Mifosz Krisztián**, Budapest, XIV. Gödöllői u. 171. 1141
- Eladó egy C64/II. + magnó + cartridge + reset + Quickjoy V + kb. 400 program 20 kazettán + 1001 játék I-V. + sok szakirodalom. Érdeklődni lehet levélben: **Tóth Károly**, Ócsa, Damjanich út 7. 2364
- Eladó egy Action Replay Mk.VII. 2.500,- Ft-ért. Cím: **Vadász József**, Gyöngyös, Mörge u. 15. 9/54. 3200
- Szuperjó C64-II., 1541-es drive, rengeteg extrával (joy, egér, paddles, power cartridge, sok lemez, játékok és felhasználói programok, lemeztartó, szakkönyvek, esztétikus tárolódoboz) 22.000,- forintért eladó. Cím: **Pakál Gábor**, Székesfehérvár, Engels F u 10/A 8000. Tel.: (06-22) 311-780

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

- Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer forint. Valamint 5.25" külső drive, video és hangdígitizáló eledő cím: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182
- Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.
- Játék- és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott választékokért listát küldök. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat. (Amiga szekció) **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.
- YIKESI! Itt a **RAPPER AGAIN!** Amiga programok cseréje, eladása. Színvonalas SWAP! Itt a cím, ha levelet akarsz kapni: **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204
- Olcsón eladók! Csak most! Eredeti gyári Action Replay II.: 5.000,- Ft. 2-8 MByte-os memóriabővítő (SIMM modulok), 18.000,- Ft. A bővítő további csatlakozást is lehetővé tesz, pl. Winchester illesztő, Action Replay stb., 1 MByte SIMM modul, 3.000,- Ft. 2.05 Kickstart ROM átlapolható: 4.000,- Ft. TXT dekódor: 4.000,- Ft. Winchester illesztő, autoboot-os: 8.000,- Ft. 80 MB-os Winchester: 17.000,- Ft. A fenti árak irányárak. Az egész egyben csak 48.000,- Ft! **Valenti Zoltán**, Zsámbék, Józsefvárosi út 1/A. 2/2. 2072
- Eladó Amiga 500 (1.3-as 1 MB) PC-AT kártyával, 5.25" külső drive-val, STAR LC-10 pilinterrel, 300 lemezzel, TV modulátorral és egyéb tartozékokkal. Cím: **Szenimiklósi István**, Budapest, VII. Erzsébet krt. 48. 1073. Tel.: 122-3876.
- Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez, listához, játékozathoz szükséges 3.5"-os lemez és bétó! **Bogár József Zoltán**, Budapest, XVIII. Széchenyi útca 28. 1183
- Alig használt Amiga 500 1 MB RAM-mal, RF modulátorral, lemezekkel olcsón eladó. Érdeklődni lehet esztétikán (06-46) 321-698-as telefonszámon
- Amigára több, mint 200 lemez (3.5" DS/DD) programokkal eladó. **NONAME 45**, Fvdb: mérkés (SONY, 3M) 55,- Ft/db. Ha listát kérsz, küldj lemezt. **Iffy Borbás István**, Zákányzók, II.k. 404. 6787

- Eladó Amiga 500 (1.3-as, 1 MB ram chip/fast + óra) + egér-joystick kiegészítő + Proflex 3.5"-os külső drive 45.000,- Ft-ért, Commodore 1084S sztereo monitor 25.000,- Ft-ért, 500 db. lemez a legújabb programokkal 25.000,- Ft-ért. Ez mind együtt az 500 lemezt is beleszámítva csak 70.000,- Ft! Érdeklődni levélben: **Bandi Zsolt**, Orosháza, Rákóczi út 20. II/7. 5900.
- Amiga 500 1MB, nagy floppy, Action Replay Mk.II., 150 lemez, újságok és könyvek eladók. **Krizsán Csaba**, Debrecen, Lohol út 24. VII/52. Tel.: (06-52) 16-899.
- A legújabb Amiga programok 30,- Ft/disk áron eladók. Minden programhoz lehet adni adok! Irj, vagy gyere! **Korom Mihály**, Budapest, III. Bécsi út 281. 1037.
- Amiga programok eladók, magyar nyelvű! Felbolygított borítékú listát küldök. **Lavrinček András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043
- Amiga 500 (1.3-as) 1 MB-ra bővíthető, órával és kapcsolóval, 2 db. mikrokapcsolós joy, mouse pad, könyvek és 150 lemez játékkal (46.000,-) + Commodore 1084S sztereo monitor szűrővel (26.000,-). A kettő együtt 70.000,- 3.5" külső drive kapcsolóval (8.000,-). Az egész együtt csak 75.000,- Ft. Érdeklődni hívásokon lehet a (06-62) 381-777-es telefonszámon.

Amiga programok nagy választékban eladók. Kérésre listát, és áránálátat küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Sziléri sgt. 24/A. IV/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199

- Amiga 500 bővíthető, modulátorral, külső drive-val, programokkal, joystickokkal eladók. (Ha kell, elvethető az összes 576 KByte-ot is). **Barta Tamás**, Budapest, II. Muraközi út 3. 1025. Tel.: 1359-056.
- Eladó Amiga 500-as, memóriabővíthető, modulátorral, 20 db. lemezzel, csak együtt 40 ezer forintért. Cím: **Sashegyi Zoltán**, Pécs, Magaslati 45. 7625. Tel.: (06-72) 30-487.
- Amiga programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Úres lemezzel listát küldök. **Tomasvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u. 48. 1173. Tel.: 1788-443
- Amiga 500, vagy 500 + számítógépen latható, elsősorban felhasználón, de kaland-, stratégiai stb. programok, vagy részletes leírásait keresem; bármilyen nyelven. Minden megoldás érdekel! **Ujfalusi Elok**, Budapest, Dombóvár u. 10. VI/27. 1108. Tel.: 158-1414
- SZUPER 93-as és regebbi AMIGA programok eladók. **Tomaskovics Kriszta**, Budapest, XIII. Zsinor u. 9. 1135. Tel.: 1885-131 (Molnár lakás)
- AMIGA diskjeim, diskboxaim eladom. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII. Arató u. 29. 1121. Tel.: 165-65-34
- Eladó: AMIGA 500 + 512 KByte bővíthető + Commodore 1084S (sztereo, sztereo) monitor (külön-külön is). **Csaszari Miklós**, Budapest, II. Keleti Károly u. 43. 1024. Tel.: 1356-386.
- AMIGA-hoz fél éves 3.5"-os ROCTEC külső lemez egység eladó. Tel.: 1406-566 (Lénárt)
- Amiga programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon: Bp. 1381-822.

PC

- IBM programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon: Bp. 1381-822.
- IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

- IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.
- IBM AT programokat cserélnék! 1.44 MByte drive IBM-hez eladók! Garanciális! **Jótfaj Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. III/2/a. 1114
- IBM programok hatalmas választékban olcsón eladók. **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144

- PC-s kontaktokat keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentkezését várom, akik elsőkézből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen lehet. **Várhegyi Zoltán**, Békéscsaba, Rezeda utca 2. 1/4. 5600
- IBM játékok és felhasználói programok kedvező áron eladók! Kérésre listát küldök. **CARTEL CORP.**, Hejőúszobaszőlő, Adám u. 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
- EGA színes monitor sürgősen eladó. Utánvétellel elküldjük. Érdeklődni: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Teleki u. 32. F/2. 4024. Tel.: (06-52) 68-834 (du. 2 óráig).
- Programcsere PC-n. Lehetőleg olyanok kíméljenek, akik csak 1-2 lemeznyi anyagot akarnak cserélni, tudjátok! Öreg kalmár nem sz**** már. **Wilhelm Tibor**, Gyónk, Ady 13. 7064

PC-re legújabb programok, hatalmas választékban alacsony árakon kaphatók. **G.P.Studio**, Békéscsaba, Andrássy u. 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242.

- Eladó gyári, original AdLib alsztereo hangkártya 1 év garanciával. 11 FM hangcsatorna, vonalkimenet és hangszó-lókimenet, 4 W csatornánként, MINIF HIFI hangszórópár 5.380,- Ft-ért
- SoundBlastet 1.20**, ugyanez + mikrofon + vonalbemenet + 4 digit csatorna, Joystick/MIDI port, 2 Mbyte segédprogram. Ára. 11.880,- Ft.
- SoundBlaetter Pro**, 8 bites sztereo hangkártya 19.900,- Ft-ért.
- SoundBlastet 16** (16 bites konverzió) 36.000,- Ft-ért. Tel.: (06-1) 147-1167 (Frank Tamás, 17 óra után)

FIGYELEM! PC-re új, színvonalas programokat adok-veszek-cserélek, 1.44-es lemezekben is. Ha szükségem van a legújabb, garantáltan vírusmentes programokra, feltétlenül írj! **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Derkovits 3. F/1. 5600

- Hitt a PC-C64 Boys! PC-n programeladás 3.5" lemezen Csere is lehetséges. Listát és választékokat küldj! **PC-C64 boys**, 5940 Tótkomlós, Kálosy u. 15. Tel/FAX: (06-68) 85-710.
- Eladó egy 286/16 MHz AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1.2 FDD-vel, Hercules monitorral, 101 gombos billentyűzettel, 1 év garanciával 35.000,- Ft-ért. Cím: **Barie Ákos**, Bőlapáthely, Apátság út 11. 3346
- IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. **Völgysai István**, Budapest, XIII. Tomori u. 21. VII/48. 1138. Tel.: 1406-126.

Plusz és társai

- Plusz/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/'92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Műnőség, megbízhatóság. Választékokért küldök listát. **Tisóczy Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100

Egyéb

- Spectrum 48/128K programok orlasi választékban eladók! Több, mint 3 000 program közül választhatsz! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskőrút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901
- ELADÓ egy alig használt ENTERPRISE 128K + magnó + joystick étalaktó + joy + 20 kazetta programokkal + SpV összes száma + szakirodalom. Érdeklődni levélben a következő címen lehet. **Tomaskovics Kriszta**, Budapest, III. Szóvár u. 90. II/12. 1032
- Spectrumra újság kazettán megjelent! Választékokért küldj. **Sapsik Banca**, Budapest, VIII. Kis stáció u. 5. 1082
- Eladó a CoV 1-30-ig, illetve az 576 KByte, SpV és az 1001/2,3,4,5. Ja, és még a CoV Egykönyv'91 is. Névem és címem: **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700 Tel.: (08-44) 13-768.
- ENTERPRISE számítógép magnóval, beépített joystickkal, kazettákkal, szakkönyvekkel újszerű állapotban olcsón eladó. Címem: **Kálmán Zoltán**, Ullés, Felszabadulás u. 88. 6794

is lehet programozni úgy, hogy II. operációból
hozzon ki egy hangot, ez pedig tetszőleges
hurkolót jelent. A SB-ről közismert, hogy
csak igen jó, több tízezer Ft-os mikrofonokkal
hajlandó együttműködni. A Iriss CD-k már 24
lépcső időmintavételezéssel is dolgoznak, az al-
goritmus neve pedig Sigma-Delta konverzió,
hallottam már olyan hangkártyákról, amelyek
ezt tudják, sőt nemcsak hangfrekvenciás in-
tzmányban.
FISCHER ERIK, Dabas

**CoVboy: És végül a szakember megjegye-
zése:**

Tisztelt Szerk!

A fiam lelkes számítógéprajongó, az én szak-
mám pedig hangmérnök. Kb. fél éve vásáro-
ltam a gépemhez egy SB PRO II-t. Mivel a
foglalkozásom egyik „segédeszköze” a digitá-
lis magnó, amivel otthonomban is rendelke-
zem, nagy örömmel konstatáltam, hogy van
rajta digitális I/O, s némi ügyeskedés által rá
tudtam kapcsolni a készüléket. Mindezt csak
azért írtam le, mert a fiam hívta fel az Önké-
újságjában lévő cikkekre a figyelmet. Az első
cikk túlságosan egyszerűen próbálja leírni a
kártyák működését, míg a második — kisebb-
nyobb szakmai hakik mellett — túl részle-
tekbe menő akar lenni, az a feltételezés, hogy
a SB PRO nem valószínű, hogy illeszthető di-
gitális magnetofonokhoz, léves! Nem hinném,
hogy az én MARANTZ típusú magnetofonom
kuriozum volna az illeszthetőség tekinteté-
ben. A SB PRO kártyák igenis kapcsolhatóak
a digi magnetofonokhoz (megjegyzem, hogy
az említett Sound BOOSTER-ek is!)!! Ezek
után azt kell mondjam, hogy a vádló cikk írója
önmagá csapdájának lett az áldozata. A véle-
ményem az, hogy egy minden részletre kiterje-
dő leírást nem itt, hanem egy kb. 200 oldalas
szakönyvben kéne közölni, a CoVboy Posta
nem a legalkalmasabb erre.

Tisztelettel: PETHÓ JÁNOS, Budapest, a
PÓDIUM hang- és látványtechnikai Studio
névében

**CoVboy: Tisztelt Pethó Úr! A számból
vette ki a szót. A téma egyre inkább kezd
kiterjedni, és most már nekem is be kell
látnom, hogy vagy lezárjuk ezt a témát itt
és most, vagy lehúzzhatom a rolót, mert a
végén a CoVboy postára nem marad hely,
azt a témát meg úgy sem lehet 1-2 oldal-
ban kimerítően tárgyalni. Természetesen
a dolgot áttárgyaljuk 1.75-éssel, a megfe-
lelő érdeklődés esetén az újságban indí-
tunk cikksorozatot erről a témáról...**

Brain-stormer

Ohhhhh my CoVboy!

(Na mi van, gyónni fogsz? — CoVboy)

Isten nyugta soon beében. Amúgy this is a
őnéklém. Hogy, kisoda KRISNA hogy nem
ismered?????!!!! Ahhhhhh, engem senki sem
ismer!!!! Hol ilyen vagyok, hol olyan. Bámula-
tosan tudom változtatni az alakomat. Egyszer
mint egy kifordított papundekli, másszor mint
pokolgép a telavízi járaton. Pieür megvárhat-
lak? Nem, akkor menj a jó k*****!!!!!! Jó reg-
gelt Vietnam, jó reggelt vietcong-ok (wek; and
00), ja és szija COFBOY, de jól érzem ma-
gam! (Halló? Dr. HANCU? Doktor úr
küldök egy eseteti CoVboy)

Természeti katasztrófák (tölgy) éhínség, dög-
vész, 1492 Spanyolok, rándásul teljesen ki-
rándultam a számítástechnikából (hol-t akar-
tam írni, de félttem, nehog megvádoljanak,
nem tok ragzani lássd: Romában kitört az ta-
vasz). Rohadt KONTEXT mindig mellé ültök.
(AMÍG BELE NEM ÜTÖK A KLA-
VIBA!!!!) Képzeld bele akartam nézni a tü-

körbe, reggel gargalizálni közben, de nem fért
bele a fejem. Azt a gyökér kerékpárját ne-
kijel!!!! De imádlak benneteket a
cofhq+1.75-nél. Miért nem 3.14-nek hívjátok
magatokat, aztal lehetne PI-nak rövidíteni. A
lapról egyébként annyit, hogy én csak a
poénok és a levelezés miatt veszem (Nem
vagy agyeddöl — Coffboy), BAR hiányolom a
secret of majomsziget 1+1 leírását 202. olda-
ban. Végül észrevettem, hogy a technika
(NIKI TA rokona) vívmányai elkerültek figye-
lmetek. Hiányolom pl.: ZX81 + plus leírás-
kat. Must egy ZX 81 játékleírás CoVetkezik.
Értelmi szerző: GFX, all code, hang hiánya
created by én in 1994.

Megelőzmények: A Nap fénye meg-megcsib-
lant az urha jó (a hulláshállító in jövő) börtü-
zán, melyen a fölkenődő cofbay volt látható a
soros üvegek közötti (Ez valami újfajta sla-
phvány leaz, olyan lassac-osa téla, mint én?
— CoVboy). A ha jó belsejében 3 bátor pilóta
készült a halált megvető menekülésre a
Ryon-i hordákkal nyomukban. (Itt 120 oldal
leírás CoVetkezik a Ryon-iak néperől. Pl.:
legjobb jó rossz tulajdonságaikról, milyen a
HÉ-jük, ha a GABl-val mostak fígat, szeretik-
e a sváhbogár ragut, szoktak-e gyökérszob-
ráskodni, s ha igen, 2 kulcsos AFA mente-
se-e?)

Ekkor az egy gyík pilóta megszólalt:

Jó ez a hamburger! (Ez a hamburger nem jó-
beteit volna létre, ha a szakács reggel nem ta-
lál egy jó állapotba lévő dög löti patkányt,
vagy az összes macska ki nem pusztul élelmér-
gezésben) Igen? A szerk. megjegyzése. Lassan
kihontakozik egy érdekes beszélgetés, mely-
ből kiderül, pontos 1.3 idő, s az miért nem
futnak az indigó programok Plus/4-en.

Ez alatt eltelt 46 oldal a gyári kézikönyvből, s
végre kiderül a játék kezelése. A játéka: az alsó
X-szel vagyunk, tudunk jobbra meg (+) halra
mozogni, mi több humm meg rajta!!!! A le-
feljövő O-kat kell eltalálni, a főellenség OO
(dupla OO) formájában materializálódik a
semmi Sugár Betet agyát megszegyenítő üres-
ségéből. Bámulatosan sikerült megoldanom a
C16, Plus/4, ATARI ST, C64, Amiga gépekre
történő konverziót, most szinte hibetelen, de
készen az IBM-es változat. A program csak
586-oson fog menni (Erről már volt szó a
Posta elején — CoVboy), multiigaz-aga gra-
fikus kártyán, melynek memóriája csak
cofbay alkoholfogyasztásának következtében
elpusztult agycsigyáinak arányához hasonlítha-
tó nagyságrendileg (Akkor az agy olyan
monhor, amin nincs kapcsoló — CoVboy).

Igényel még egy SoundBlaster
V24345678.243568789-es kártyát, amit úgy
tudom csak a tápiószecsdi Nyina Vasziljevna
B'I Tehén dúlő 2 szám alatti computer és te-
héntartozékok boltjában lehet becserezni!
Ez a létező legjobb 1600 esztarna, be-
épített tehénbőség +23/34 bangesztarnán
szinterikus kutya elűti a dozeri effekt. JA
megemlítem még a ko-processzort, ami szin-
tén elengedhetetlen erre a célra a románok-
nál kapható elektronikus szőnyogcsalogató
tökéletesen megfelel. Kisebb problémát okoz
az az aprócska tény, ami abból adódik, hogy a
program nem megy rá arj-vel egy 40 MB-os
winesesztérre. Ez talán a sok lassító, és grafi-
karontó rutin miatt lehet, bár az is közrejátsz-
hat, hogy a Fortoska 3.1, CorelDraw 3.0 na
és a UNIX mindég mellette van, mikor össze-
sűrítem. Ha kell, küldj egy gépet az említett
felszereléssel + 1.240 MB-os HDD-t, ígérem
el fog kállódni. Lassan abbafejezem levele-
met. Csekket ne küldj, már mindenre előfizet-
tem.

U1.: Levelem színvonalát ne mntsd el!

U12: Megoldható-e kutyám Plus/4-gyel törté-
dő távirányítása, ha igen veszek 1-et.

U13: Szólj a Friderikus bácsinak, vállallja el a
házunkban a esőtámyírtást, igen porhanyó-
sak, jut elég a stáhnak is.

U14: Patkány is van.

U15: Az Adorján azt üzeni, pozitív lett az
AIDS vizsgálata, kérdi, legalább neked is
olyan jó volt, mint neki?

U16: Helyeslásti betanítottá Sótész Gögy, hi-
bák fele én, másik fele CoVboy.

U17: Ez az utolsó előtti utóirat.

U18: Nincs több utóirat.

KRISNA IN 1993, alias LKRISZTÁN ZOL-
TÁN, Szeged

CoVboy: Gyakran elgondolkodik azon,
ha valóban igaz az, hogy a CoVboy Posta
ilyen hatással van egyes emberek agy-
sejtjeire, akkor eddig mintegy 3 ée fél ávi
munkám nem veh eredménytelen. Termé-
szetesen a legnagyobb komolyossággal
próbálom meg reagálni életművedre, mely
azért nem sommi. A zéjlkaz nyócvanvais-
hánnyra fejlesztett alágorgyanús jólék
ájbjélemos átlratára természetesen szük-
ségem van, most úgyszinca min aludnom.
Márta riasztottam emberfelet a hárdver
előteremtására. A konfiguráció egyelőre
hiányos. A SB áthalad említen verzióját
csak beépített tehénbőség nélkül kaplam
meg, ez a PRO klytöl, melyhez tartozik
egy zsák, a MÜ-ZSÁK. Ezek olyanok, mint
a rendőrségi szíránek. Én már mind az
1600 csatornát kipróbáham ezterejóban
is, csak éccaka egy klcsh hüvősek, még
Esti Hirtáppal takarózza la. A KO pro-
cesszor jól működik, vizionl kár, hogy az
5 beépített bokszesztyü hamar kifogy, és
csak manuálisan tóthető újra. Vizionl
ígérem, hogy telhóttve küldöm el neked.
További eszmefuttatásaid is nagyon el-
gondolkoztattak. A kutád Plus/4-gyel va-
ló távirányítása tárgyában keread fel Só-
tész Gögy barádotat — ha már ügyie ő ta-
nhotta be a hozzáírását —, ő gepl kód-
ban profi rutint fog neked ajánlani. Az
Adorjánnak meg azt üzenem, a KGB
véletlenül összekeverte a kém-csőveket,
korai még örülni...

Kreatív Önsegélyező Program avagy hogy veszítsük el a pánzünket...

Hi CoVboy!

Sajnálattal közlöm, hogy a szokásos helyesé-
gekítő eltekintek, és KOMOLY dologról írok:
sőt, megkérlek, hogy tedd be ezt a levelet
KOZÉRDEKI címmel a CoV-ha!

Néhány hete levelet kaptam a KREATÍV ÖN-
SEGÉLYEZŐ PROGRAM-tól. Valószínűleg
már majdnem mindenki ismeri a játékot (bár
én remélem, hogy minél kevesebben): „van a
papíron 5 név, Te az elsőnek küldesz X össze-
get, 100 embernek elküldöt a másolatot, de az
5 név ezekben egygel feljebb eszúzik, és a Te
neved kerül az 5. helyre. Ezután várod, hogy a
milliók az öledbe hulljanak”. A nev emberke
(ne vegye senki sértésnek) azt hiszi, hogy ez a
TOTÓ-nál és a LOTTO-nál is jobb, mert mint
a szöveg írja, mindenki nyer, ugyanis ez NEM
szerencsejáték (?)! Csak az a gond, hogy a
számítás modellje ellenére sem fog nyerni
ezen senki. A számítás modellje (tartalom sze-
rinti idézet): „Elküldesz 100 levelet, amelyből
— tapasztalatok szerint — 8 elmeztí vesz
részt. A neved közben a 4. helyre kerül. A 8
emberke ismét szétküldi, így 8x8=64-en vesz-
nek már részt (a neved a 3. helyen). Később
8x64=512 új ember (neved a 2. helyen), majd
8x512=4096 új ember (a neved az 1. helyen)
lép be a játékba. Ekkor nyersz tőlük pénzt.”
Már itt hazudik az ismertető, egyrészt mert
érdekes módon minden eredményt, így a cso-
dás végösszeget is 8-cal szorzza (én enélkül

idéztem); másrészt, mert a valóságait nem egészen takarja.

Elméletben: Remélhetőleg mindenki hallott az anyagmegmaradás törvényéről, vagy a termodinamika 1. fő(t)ételéről... Aha! Na, nem baj, mindenesetre az a fő, hogy a semmiből soha a tudós életben nem lesz valami (szóval érthető? Nem?), tehát olyan nincs, hogy „mindenki nyer”!

Gyakorlatban: Ha az a valaki kezdte a játékot, aki az első helyen áll a Te listádon, akkor Te vagy az egyike a 4096 egyéneknek, aki neki fizet. Amikor a Te neved a 4. helyre kerül: $8 \times 4096 = 32768$, ha a 3. helyre kerül: $8 \times 32768 = 262144$, ha a 2. helyre: $8 \times 262144 = 2097152$, ha az 1. helyre: $8 \times 2097152 = 16777216$ új ember kerül a játékba (feltételezve azt, hogy senki sem lép be többször ugyanabba a játékba). Ez az összeg nagyobb Magyarország lakosságánál. És ez csak akkor, ha az első helyen álló kezdte a játékot; ha nem ő, akkor még rosszabb.

Összefoglalva: Higgye el mindenki, hogy ezen nem fog nyerni; örülhet, ha a pénzét visszakapja. Ezen azon nyerne (inkább nyereszkenek), akik ezt elkezdik. Egyébként sejtem, hogy meg ez gondold meg, hogy ha a leveled kevesebb, mint 5 név szerepel, akkor az 1. helyen álló kezdte a játékot, és ha van eszed, nem fizetsz neki. Mit lesz a „trükkös” játékmester? Összeolv egy bandát az ország minden tájáról, és egymás nevét beírják az 5 helyre, fizetnek egymásnak pénzt (a kusás nyeregmeny majd osztózkodnak), és voilá, úgy tűnik, mintha a játék régen menné. Ez likérió, de szerintem lehet benne némi igazság.

Ami miatt feldühödtem, és megírtam ezt a levelet, az a következő mocskosan undorító szöveg, amelyet heveny hányinger fogott el (szó szerinti idézet, helyesírási hibákkal együtt): „A kreatív Önszegélyező program célja: Olyanoknak irányul a hónap alá, akik anyagi nehézségekkel küszködnek. Az eladósodottak megsegítésére, hogy megint nyugodtan hajthassák a borsos fejüket.” Na, ez már a posztalanság nonplusultrája, ja és persze az is, hogy egyesek nem adják meg a címüket, csak a számlaszámukat (talán ők is tagjai a bandának?).

Kedves mindenki! Ismét kérlek Titeket, hogy az ilyen játékoktól tartózkodjatok — legalább a CoV népes olvasótáborra — hiszen (bár ebben nem vagyok biztos), ez ellen a törvény nem segít; inkább maradjatok a jól bevált TOTO-nál és LOTTO-nál, mert abban van esély, ebben nincs!

Tisztelettel: KOVÁCS BALÁZS, alias Joe Foster/STA, Budapest

CoVboy: Mit ne mondjak, beletráfáltál a közepébe. Történt, hogy úgy február közepé felé kaptam egy levelet, benne e

KÖP szabványzóvögével, 5 névvel, egy 915,- Ft befizetését igazoló csakk fénymásolatával, valamint 1.700,- Ft-nyi bátyegvásártól igazoló bizonylat másolatával. Egy nappal később jött újabb kettő, majd 1 hét alatt vagy húsz, és azóta kisebb megszakításokkal hetente meg szokott telni a szemetes. A dolognak azonban sajnos az csak az egyik oldala. Igen sok felháborodott levelet is kaptunk, melyben megvádoltak minket azzal, hogy kladtuk a játék céljából előfizetőink címét, hiezen honnan is szerezhették meg a címüket. Nos, erre a magyarézel egyszerű. Nem nehéz összeszedni 100 címet, ha mondjuk valaki fellapozza az összes CoV-ban az apróhirdetéseket... No persze a bűnbakok mindjárt mi lettünk. Ezt a hitet ezereitnénk elosztatni, különösen azért is, mert ez a pilótajáték — lemereteink szerint — mára már országos méretűvé nőtt, s bár mi egyetlen egyszer eem folytunk bele, az teljesen természetes, hogy mindenkinék eszébe jutunk. Köszönjük szépen Baláznak, hogy helyettünk olvégezte a azisztéma gyengéjét bemutató azámítáel metodikát, azért egy dolgot mindenképpen szükségesnek látunk hozzáfüzni: Az igazán „trükkös” játékok elter a játékszabályoktól, és nem az 5. helyre írja magát, mifelett 100 címre elküldi a levelet, hanem az 1. helyre. Talán így rögtön vissza is jön a pénze, meg egy kis borralvaló... Ezt egy „trükkös” olvasónk ajánlása alapján írtuk le, csak azért, hogy értékehtessük, mennyire becsületes is ez az Önszegélyező Program. Ön segít, ön meg tartom a markom. Ismerős nem? Valahonnan az utcaszarkokról. Vétozatlanul szeretnénk megerősíteni, hogy mi ebben nem vettünk részt, nem veszünk részt, és ne is küldjön senki a címünkre ilyen levelet, mert csak a pénzét és az idejét pocsékolja!

Forgószinpad

Kedves CoV!

En egy 14 éves, számológépet kedvelő srác vagyok. Nagyon szeretem az elektronikus dolgokat butykolni. Szeretem a zsebben hordható játékokat is. Ezért kérdém, hogy akinek van Gameboy, Atari Lynx, Sega Game Gear játékokról kapcsolási rajza, az küldje el címemre. Fénymáslal is jó. Ésetleg e játékok belsőjeiöl valamilyen rajz, vagy látniilyen papír!

Köszönettel: NADY SZABOLCS, Tiszalured, Orvénny út 47/A. 5350

CoVboy: Kedvas Szabolca! En is kedve-

lem a ezámítógépet, és szivesen butykolóm az elektronikus dolgokat, még a zsebben hordhatókat is. Az én kedvenceim az elektronikus zsebkáa, az elemmel működő kétförntos, a mikroprofesszoros glárpengető, a távvezérléű napraforgómag és végül, de nem utoledeorban az UHF sávon is hangolható papírzsebkendő, melyet talán el tudok küldeni, hogy kérésed közöl legalább az utolsó teljesíthessem. Azért megadtam a címetet, hogy a Gameboy, Atari, vagy SEGA cég képviselői odataláljanak.

Hi CoVboy!

Az új CoV nekem nagyon tetszik, a logoval semmi bajom, csak az árat lehetett volna egy kicsit lejjebb venni!

SZÜCS ZOLTAN, Budapest

CoVboy: Ezen mi is gondolkodtunk, csak akkor belelógott volna a vonalkódba.

Solut DeCoVboy!

Baktatás hazafelé, postafüda 20 méter, 19, 18, 17, 8, 5, 3, valami van lenne!!! 2, 1, khhh! Így levél van benne! Vltáóóó! Az én nevem van rajta!!! Feladó: CoVboy. Nagyon érdekes, hogy a negyvennemistudomlanyardik levelemre végre válaszoltál. Kösz, hogy visszaküldted a gépemről küldött lenyképet, de írhattál volna még pár surt. Más, Van egy tanárom, úgy hívják, hogy I.***** Á****. Az a tanár 1 órát egytolyában tud uvolteni. Kábé 1 M 90 cm. Régimódián olizuk, 1 hónapban 1 órát jó lej. El tudod képzelni? Hasia la vista!

BERÉNYI BALÁZS, Budapest

CoVboy: Nem írtad le, hogy milyen iskolába járez? Talán csak nem Mezőgazdaságl szakra? Mellesleg az nem nagy kunszt, ha valaki megszakítáe nélkül 1 órán kersztül fej, csak közben győzzék felette a teheneket cserélgetni.

Te dug!

Tudjátok, hogy ma a lapotok? Az egy sz***, nem is tudom, hogy lehetek ilyen *****?

***** meg a jó **** *****! Tavajelőtt még előfizetőiok voltam, tavaly márc csak 1-1 számtot vettem meg az utcán ebből a ***** lapból, idén pedig messze elkerülök minden újságárust. A szívnál mostmár olyan, mint a ***** *****. Égyszóval ti ***** jó lenne, ha ***** az én kis *****!

A gyári Pluszások nevéhen:

SZABÓ PÉTER, Győr

CoVboy: *****

A hónap TOP listái:

C64

Pirates!
Elvira II.
Indy IV. Adv..
Storm Across Europe
Inherits o.t.Throne
Hook
Magic Candle
Holiday Games
Cool World
Enforced

Amiga

Populous 2.
Monkey Island 2.
Ween
Waxworks
Legends of Valour
Legend of Kyrandia
Civilization
Sensible Soccer
Indy IV. Adv.
Goblins 2.

PC

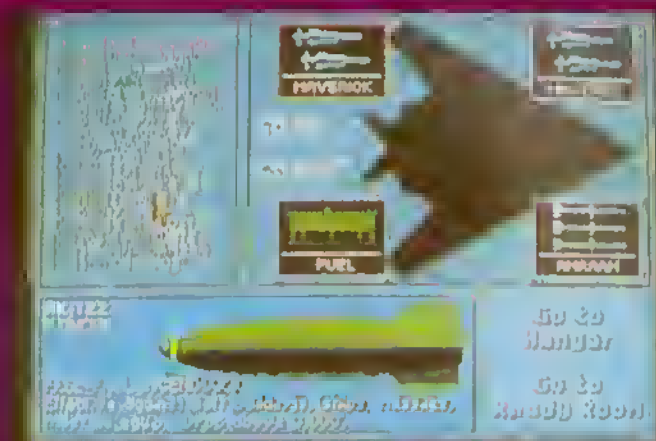
Castles 2.
Ultima Underworld II.
Spelljammer
Comanche
Monkey Island 2.
Civilization
Eric the Unready
Battle Chess 4000
Wing Commander II.
Dune 2.

Plus/4

Laser Squad 1/2
Doomdark's Revenge
Elite
Blue Angel
Cloud Kingdoms
Lloyd Game
Total Eclipse 2.
DOC 8.0
Robin of Sherwood
3D Pool

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép 1-1 játékprogramról készült. Mind a 4 játék nevében egy-egy azám is szerepel. Azok között, akik külön levelezőlapon tegyék le 1993. május 17-ig beküldik ennek a 4 számnak az összegét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz magnelemszt sorolunk ki. A levelezőlapon ezt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a tevéket, ha nyernek...



Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!

Árs: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire azámíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szószátyárok voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST: A kicék (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACINO / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINTSTONES / GORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN DRAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / RED LED / RED STORM RISINO / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET ROD / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVITED; PLUS/4 SAROK: A ninja küldetése / Álom édes álom / Csavargás a gombák birodalmában / Kincs vadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / Dell Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals. / Rythm. / Bass. / Tuned. / Latin / Programozási ötletek: ELSŐSŐFÉLY: kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, toll POKE-kal, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Resztvevők (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekérdezése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BÜVÖS CARTRIDGE: Final Cartridge III. (C64); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudi 64. (C64) / Oamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,

Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	32.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	32.900,- Ft
Commodore Amiga 600	36.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	56.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	285.000,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.200,- Ft
Commodore C-64 II	9.990,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	9.900,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	12.750,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore Datassette	1.890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	22.900,- Ft
Commodore 1084S monitor	29.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	56.900,- Ft
Philips 8833 II, Stereo-Color monitor	29.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.900,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Quickshot Apache joystick	890,- Ft
Quickshot II Plus joystick	790,- Ft
Quickshot Python joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joy PC-haz	990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	820,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	195,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	390,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	730,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	450,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 darabos)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 darabos)	1.090,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	430,- Ft
Amiga Action Replay Mk.III. + könyv	9.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swift Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

NDRIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NDRIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	590,- Ft
Noris Öveg 14" monitorfilter	1.790,- Ft
Mouse pad	250,- Ft
Soundblaster Pro, DeLuxe hangkártya	17.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	29.900,- Ft
Midi Amiga interface	2.990,- Ft
Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Treckball Amigához	3.590,- Ft
Kezdigitalizáló + RGB elektr. aplitter	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Rocher HD kontrollor A500/A600 + (AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	19.900,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	44.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.990,- Ft
Amiga Mag./ Power Play ujsagok	450,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Action Replay Mk.V. + kézikönyv	5.900,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!